『GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R』総ざらい!
平成24年7月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第13巻 第9号 通巻148号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
enterbrain
2012
September
No.148
定価
990yen
特集1
●稼働開始記念攻略特集!!
ガンスリンガーストラトス
新しい感動を今すぐ体験せよ!
●困ったときの道しるべ!
遊び方、教えます!
●個人ミッション戦で上達しよう!
超大型ボス「カルティケーヤ」攻略作戦
●渋谷を制する者は世界を制する!?
渋谷攻略
●仲間との協力プレイが面白い!
協力プレイノススメ
●中級者への入り口は格闘コンボ!?
格闘上達術指南
●大人気格闘ゲーム部コミック
「かくげいぶ!」
●かわいくてためになる!?
三国志四コマ
「恋姫☆ようちえん」
●実力派絵師による深遠なる世界観をどうぞ
「弾幕少女」
特集2
●6年ぶりにギルティギアがアーケードに帰ってくる!
GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R
●大量の変更点をチェック!
全キャラ変更点インプレッション
●生みの親が語る新作GGXX
石渡太輔&山中丈嗣インタビュー
新作
●稼働のカウントダウン、ついに始まる!
ストーリー&システムを最速分析!!
UNDER NIGHT IN-BIRTH
●家庭用発売! 初心者から上級者まで納得の攻略!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
●新バージョンの情報や多彩な企画記事をお届け!!
WCCF IC 2010-2011 Ver.2.0
●初心者応援!
イチからはじめるマジカルビート!!
マジカルビート
●闘劇最新情報を掲載!
闘劇2012
●BEMANIシリーズの新時代を見逃すな!
BEAT MAXIMUM
●新たなBEMANIサウンドに迫る
Mayumi Morinaga&灯油インタビュー!
『SOUND VOLTEX』
●ロケテスト開始! 気になるシリーズ最新作に迫る!
『pop'n music』&『REFLEC BEAT』シリーズ
攻略
●迫る闘劇2012全国決勝大会!
最新情勢に迫る!!
鉄拳アンリミテッド
●全国大会注目デッキ&SPカードプレゼント特集!
LORD of VERMILION Re:2 ～慟哭～
●「天覇への道」を勝ち抜くための要素がここにある!
戦国大戦～15XX 五畿七道の雄～
●イベント速報&最新追加情報!
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
●アーケード勢のための動画連動TCG講座!!
三国志大戦TCG

SanDisk®

サンディの武器屋

Sandy's Weapon shop

オススメよっ！

名前：サンディ

名前：ジャオ

サンディの武器屋、はりきって営業中！

サンディ：勇者のみなさん、冒険の旅には大容量のメモリーカードをお忘れなく！

サンディスク メモリースティック PRO デュオ™ カード
2GB/4GB/8GB/16GB/32GB

サンディスク SDHC™ カード
4GB/8GB/16GB/32GB

サンディスク モバイルウルトラ™ microSDHC™ UHS-I カード
4GB/8GB/16GB/32GB

Xbox 360® USBフラッシュメモリ
8GB

フラッシュメモリーカード 世界*・国内**シェア No.1

大容量 大量のデータ保存が可能

安心の長期保証*1 専業メーカーだからできる安心保証

ゲームにもサンディスクのメモリーカード

www.sandisk.co.jp サンディスク 検索

*2010年Gartner調べ（Gartner Dataquest No. G00211697 03/25/2011）。**GfK Japan調べ（国内の有力家電量販店販売実績集計/2010年）。＊1 各製品の保証内容に基づきます。・SanDiskおよびSanDiskのロゴ、およびSanDisk Mobile Ultra、サンディスク モバイルウルトラの名称は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるSanDisk Corporationの商標または登録商標です。・SDHC、microSDHCのマークおよびロゴはSD-3C LLCの商標です。・Memory Stick、メモリースティック、Memory Stick PRO Duo、メモリースティック PRO デュオおよびロゴマークは、ソニー株式会社の登録商標または商標です。・Xbox 360、Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび/またはその関連会社の商標で、Microsoftのライセンスを受けて使用しています。・その他記載されている会社名およびロゴマーク、製品名は各社の商標または登録商標です。※実際の製品デザインは異なる場合があります。※オープン価格

No.148
2012 September

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)
©2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

PRESENT 賞品 応募締切 2012年8月30日(木)当日消印有効

●LORD of VERMILION リミテッドミニカードファイル(スクウェア・エニックス提供)各3名
1 バーサーカー戦記[オサム]、2 ゴッデスアフタヌーン[碧風羽]、3 クイーンビー[タイキ]、
4 サマーバカンス[匡吉]、5 ナイトメア[toi8]

●LORD of VERMILION SPカード各種　(スクウェア・エニックス提供)各3名
6 SPマールト[かんざきひろ]、7 SP那須与一[藤真拓哉]、8 SPステラ[KEI]、9 SPサキュバス[NIθ]、
10 SPフェアリー[鈴平ひろ]、11 SPワルキューレ[深崎暮人]、12 SPバロン[平野克幸]、13 SP静御前[優]、
14 SP～虐喰の魔竜～[小城崇志]、15 SPスプライト[竹]、16 SP～流謫の蓮華～[皆葉英夫]、
17 SPヴィヴィアン[H2SO4]、18 SPプレイヤーカード　ニド[三輪士郎]、
19 SPプレイヤーカード　リシア[三輪士郎]、20 SP【宿星】一丈青扈三娘[山本ヤマト]

21 フィギュア「クイーンズゲイト 運命に翻弄される娘 ピュラ」(通常版)(ホビージャパン提供)1名
22「F1チーム Red Bull Racingのネックストラップ & 5Gステッカー」(Red Bull提供)3名
23「東京ゲームショウ入場チケット」(東京ゲームショウ事務局提供) 25組50名
24、25、26、27「TEKKEN-NET 夏フェス'12　限定バナパスポートカード」(バンダイナムコゲームス提供)4種類×2名
28「アークシステムワークス福島チャリティーイベント　描き下ろしポスター」(アークシステムワークス提供)3名
29 天杉貴志先生直筆サイン色紙(編集部提供)1名
30 ニンテンドー3DS(編集部提供)2名
31 特製図書カード(編集部提供)10名

※月刊アルカディア電子版にはプレゼントの応募に必要なアンケートハガキが付きませんので、
電子版をご購入された方は読者プレゼントに応募できません。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

特集1 ついに始まった新世代ゲームを、思う存分楽しもう!

特集2 6年ぶりに返ってきた新作アーケードをキャッチ!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

AD　表2 サンディスク　表4 スクウェア・エニックス

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

©2012 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

話題の最新作を10倍楽しむ情報満載!!
困ったときの道しるべ!? 遊び方、教えます!

©2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

導入店舗での正式稼働が始まった『ガンスリンガー ストラトス』(以下、ガンスト)。ありがちな疑問からチーム戦までを徹底解説!

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー:スクウェア・エニックス/バイキング
■ジャンル:オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法:ダブルガンデバイス
■発売日:稼働中(2012年7月12日より順次稼働)
■使用基板:TAITO TypeX3

Text : age/伊勢猫/ちくわ
※この記事はVER1.01を元に作成されています。

待望の全国稼働スタート! セオリーを学び対戦に挑め!!

早くも全国大会ツアーの開催日程が正式告知され、全国各地で熱いチームバトルが繰り広げられる『ガンスリンガー ストラトス』。慣れないダブルガンデバイスに戸惑いも多い本作だが、まずは店頭で無料配布されている「EXTRAファミ通」をゲット!

基本操作のポイントやキャラクター性能が解説されているので、これらを参考に「個人ミッション戦」をプレイして、操作に慣れたら全国対戦に挑戦してみよう!!

導入店舗に備え付けの小冊子をゲットせよ!?

チュートリアルも兼ねた個人ミッション戦。まずは基本操作を覚えつつ、使用キャラを試してみよう!

10,000GP獲得キャンペーンコード付 ガンスリンガー ストラトス バトルステップアップガイドブック

キャラクター別の攻略記事から

各種のシステムまで完全網羅!!

だれもが初心者となる新感覚のゲームとあって、イチから学べる入門書をアルカディア編集部が総力を挙げて制作! キャラクター別の戦術指南はもちろんのこと、各種システムやステージデータなどを徹底解説。封入特典に10,000GPも付いて、お買い得ですぞ!!

国内アーケードゲーム史上で最高額の賞金総額1000万円!

稼働前から話題になっていた賞金制の全国大会ツアーの概要が、公式サイト上で正式発表された。当初、年内予定だった開催日程は来年に持ち越され、2013年1月開催の東京大会と夏開催の大阪大会が決定! 一次予選から決勝戦までを一会場で行なう大規模全国大会であることも正式アナウンスされた。大会の詳細については、近日中に大会用公式サイトが開設される予定だ。

■GUNSLINGER'S BATTLE ARENA開催日程

GUNSLINGER BATTLE ARENA TOKYO
2013年1月 東京ビッグサイト(東京)
GUNSLINGER'S BATTLE ARENA OSAKA
2013年夏 インテックス大阪(大阪)

■GUNSLINGER'S BATTLE ARENA大会要項

●公正・公平な大会運営のため、大会参加にあたっては参加資格の取得(事前申請など)にご協力ください。
●本タイトルの開発・運営・宣伝の各種担当者、並びに雑誌・WEBメディアの各種関係者は出場できません。

詳しくは→http://gunslinger-stratos.jp/

初心者プレイヤーにお役立ちの一問一答！ ～初級編～

『ガンスト』学習塾

実際にプレイしてみたけど、イマイチよく分からないといったプレイヤーにお届けする『ガンスト』学習塾。プレイ序盤でありがちな疑問点やケアレスミスを解消すれば、全国対戦で勝率アップも間違い無しだ!?

Q01 何回までなら倒されてOK?

A01 結論から言ってしまえば、ウェポンパックのコストに関係なく1回の撃破（通称：1落ち）までは問題無し！　もちろん理想は撃破されないことだが、それを意識してあまり弱腰になっては本末転倒だ。まずは強気に攻めてみて、撃破～復帰後からは慎重に行動していこう。

勢力ゲージ（初期値10,000）を味方チームで共有しており、コスト2500でなければ全員1落ちしてもゲージが残る計算。2落ちすると敗北が濃厚になるぞ！

Q02 射撃攻撃をうまくヒットさせるコツって?

A02 射撃攻撃には武器ごとの弾速が設定されており、実弾やビーム属性の武器も発射から着弾までに若干タイムラグがある。このため、ターゲットを照準で追い掛けるのではなく、移動先に置いておく感じで狙って射撃するのが基本。特に真正面からの撃ち合いでは、ターゲットの回避動作を予測して照準を動かすことが重要なポイントとなる。

とはいえ、ジャンプや飛行で縦横無尽に動き回るターゲットを狙うのは至難の業。単調な行動や動作などのスキに狙いを絞ることが、ヒット率をアップさせる究極のコツだ。具体的なポイントとしては、格闘攻撃や着地際のスキに加え、武器を構えて移動が遅くなるポイントが狙い目。まずはマシンガンなどの連射系で、狙う感覚をつかむといい。

移動先を狙って撃つのがセオリー。マシンガンなどは移動中でもヒットさせやすい武器だ。

ジャンプや飛行の着地際は移動できない硬直アリ。チャンスを逃さずに射撃をたたき込め！

ズーム視点の再ターゲット

カメラの追尾性能が低いズーム視点は、動き回るターゲットを見失いやすいのが難点。そこでオススメなのが、「一瞬だけターゲットを切り替えて戻す」操作テクニックだ。素早く右レバーを⇔と入力するだけで、画面外へ逃れたターゲットを瞬時に画面内へ再捕捉して射撃できるぞ！

素早くターゲットを切り替えて画面内に捕捉し直そう。クイックショットで構え直してもOK。

Q03 射撃攻撃って避けられない?

A03 爆発属性など弾速の遅い武器以外は、見て避けることはできない。とはいえ、照準の狙いを外すことは可能なので、移動中もジャンプや飛行を織り交ぜた回避行動をすることが基本だ。また、ステージに設置されたオブジェクトは、敵弾を通さない防護壁となる。その陰に隠れれば、射撃を回避できる。

直線的な移動ほど狙われやすく、ジャンプや飛行を交ぜた立体的な動きは狙いづらい。こまめに進行方向を変えれば、それだけ被弾率を抑えられるぞ！

Q04 格闘攻撃の対処方法とは?

A04 最も汎用性が高いのは、飛行で避ける対処法。追尾性能が高い格闘の突進だが、実は後出しの飛行を追尾できない。このため、斜め前方に飛行すると、背後へ回り込む形になって避けやすい。このほかにも、突進動作を射撃攻撃で迎撃するのも有効な手段。カウンター扱いとなるため、追い撃ちを入れられるぞ！

自動追尾の性能が高い格闘の突進動作だが、後出しの飛行を追尾できない。このため、ある程度の距離さえあれば、間合いが近くても格闘をスカらせていける。

高度を伸ばす慣性ジャンプ

ジャンプボタンを押し続けることで上昇し続けるジャンプだが、ジャンプゲージの消費を抑える操作テクニックも存在する。操作方法は簡単で「ジャンプボタンを直ぐに離し、落下前に再度ジャンプ入力」をすればOK！　ショートジャンプを繰り返すことによって、最大高度や移動距離を伸ばせる。

ショートジャンプでゲージ消費を抑えて高度を稼ごう。移動速度が遅くなる点に注意。

Q05 ジャンプで建造物に登れないんですが?

A05 ジャンプ中も通常移動と同じように武器重量が影響するため、ダブルガンスタイルで武器を構えていない状態が最も高くて速いジャンプができる。しかし、これは高所に敵プレイヤーが陣取っていない場合の話で、無防備な垂直上昇は射撃攻撃の的にしかならない。そこでオススメなのが、ゲージ消費の少ない慣性ジャンプ入力だ。

これならジャンプゲージを温存できるため、ある程度まで上がってから武器を構えれば、射撃姿勢を維持したまま建造物に登れる。ジャンプボタン長押しだと届かない建物にも登れるので、いろいろな場所で試してみるといいぞ！　逆に、高所へ登ろうとしているキャラを発見した場合、建造物もろとも吹き飛ばした方が足場も奪えるので安全だ。

視点が見づらい場合はフリーカメラ併用がオススメ。高度を稼いで高所へと登っていこう。

背景破壊能力の高いロケットやミサイルで、狙撃ポイントごと敵を吹き飛ばすのも手だ。

Q06 キャラ別の役割ってなにさ?

A06 各キャラクターには、チーム戦における役割がおおよそ決まっており、その役割分担をこなせるかどうかが勝敗のカギを握っている。大まかに4タイプの分類があって、装備したウェポンパックで得意な距離や戦術が変化。これを知っているだけでもプレイの方針を立てやすい。まずは個人ミッション戦などで試して、自分に合ったタイプ＆キャラクターを選ぶのがオススメだ。

使用キャラクターの役割を知ることがチーム戦の第一歩。個人レベルの立ち回りを覚えると同時に、味方プレイヤーとの連携も考えながら動こう。

ウェポンパックの違いがあっても、チーム戦のポジションは変わり無し。タイプに合わせた行動方針を立て、チームの勝利に貢献しよう!

使用キャラクターのタイプ分類

万能タイプ

近〜中距離戦を得意としたバランス型のキャラ。キャラ性能も標準的で、比較的扱いやすい部類に入る。

近接戦タイプ

至近距離の戦闘に長けたキャラで移動性能と格闘攻撃の性能に優れる。

後方支援タイプ

いわゆるサポート要員。鏡華は近〜中距離、オルガは遠距離がメイン。

射撃戦タイプ

中〜遠距離戦で使える強力な武器がトレードマークのキャラ。それぞれ特徴があり、扱いに慣れも必要だ。

Q07 味方が倒されたらどうする?

A07 味方プレイヤーが倒された直後は3対4となり、数的に不利な状況にほかならない。撃破されたプレイヤーが復帰するまでは、攻めよりも守りを重視した立ち回りがセオリーとなる。逆をいえば、敵プレイヤーを倒した直後は有利な状況。近場の味方を援護して、一気にたたみかけていこう。

味方プレイヤーの人数は把握しておきたい情報の一つ。シンボルチャットやミニマップ、勢力ゲージのいずれか見やすい情報をこまめにチェック!

Q08 起き上がり攻めがキツイ!?

A08 これまでも繰り返し説明してきたが、ダウン中はあらゆる攻撃に対して無敵な状態。無敵時間は起き上がった後もしばらく継続するため、この間に安全圏まで逃れるのが基本。また、ダウン中の左レバー入力で移動起き上がり、ジャンプボタン入力なら無敵状態のままジャンプへ移行できるぞ!

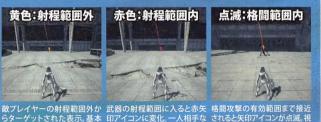
トリガーを引けば、無敵状態のまま射撃・格闘攻撃へも移行可能。ダウン中はターゲット切り替えなどで戦闘状況を確認し、起き上がり方を決めよう。

ターゲットラインで距離を見分ける

敵プレイヤーから狙われた表示されるターゲットラインは、戦闘状況を知る基本情報の一つ。矢印アイコンで対象の位置が判別可能で、さらにカラーリングで距離や状況を知ることができる。具体的には黄色＞赤色＞点滅状態と距離が近くなるため、黄色アイコンは無視しても構わない。

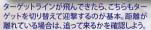
黄色:射程範囲外 敵プレイヤーの射程範囲外からターゲットされた表示。基本的に攻撃される心配は無い。

赤色:射程範囲内 武器の射程範囲に入ると赤矢印アイコンに変化。一人相手ならターゲットして捉えること。

点滅:格闘範囲内 格闘攻撃の有効範囲まで接近されると矢印アイコンが点滅。視界外だと回避は難しい状況だ。

Q09 いつの間にか囲まれている?

A09 ターゲットした敵プレイヤーとの戦闘に夢中で、「気がついたら多対一になって撃破される」といった状況は、だれもが経験する。こういった不利な状況にいち早く気付くためには、戦闘中でも最低限ターゲットラインだけは確認しておきたい。ターゲットラインが増えたことを確認したら、画面右下のミニマップをチェック! 敵プレイヤーのいない安全圏まで撤退しよう。

ターゲットラインを見落とさないことが最初の課題。複数の矢印アイコンが飛んできた場合は、無理せずに一時撤退して体勢を立て直そう。

ターゲットラインが飛んできたら、こちらもターゲットを切り替えて迎撃するのが基本。距離が離れている場合は、追って来るかを確認しよう。

Q10 ジョナサンってダウンしない?

A10 バトルスーツに搭乗した状態のジョナサンは、唯一「スーパーアーマー」といったキャラ特性を持っている。このため、射撃をくらってもダウンしづらく、格闘中でも反撃が可能。とはいえ、身動きの取れないスタン効果は無効化されないため、草陰やアーロンなら組みしやすいキャラともいえる。

多段系の格闘攻撃でひるまないため、ヒット中に反撃されるので要注意! 接近戦に付き合うとゴリ押しされるため、中〜遠距離を維持して削っていくこと。

Q11 "根性値"ってなんですか?

A11 対戦格闘ではおなじみともなった「火事場のクソ力」で、耐久力の減少幅に応じて1.2倍程度までパラメータに補正がかかる。攻撃力と防御力の両方が補正対象となるため、瀕死の状態から一発逆転も可能! また、オーバーキルのダメージを受けた場合でも、耐久力が残る仕様になっているぞ!!

単発の大ダメージを受けても、オーバーキルされずに耐久力が残る。敵プレイヤーにトドメを刺せる状況では、多段ヒットが狙える射撃や格闘を使っていきたい。

個人ミッション戦で上達しよう！

超大型ボス「カルティケーヤ」攻略作戦

突如立ちはだかり圧倒してくる、個人ミッション戦最大の壁。ここを突破できれば、一人用は極めたも同然だ！

戦うまでの道中攻略と準備

個人ミッション戦の上級・ステージ4-2で、突如出現する超巨大生命体カルティケーヤ。規格外の攻撃力を持つため、対峙した直後に耐久力をゼロにされていた、という苦汁を飲まされた人も多いはず。

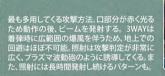
4-2では大量の第三勢力の通常エネミー、ヤクシャとラクシャーサを最初に相手にすることになる。彼らの攻撃パターンは格闘と両手からのビームのみで、格闘は至近距離でしか使ってこないので密着は避けよう。ビームは弾速が速く、威力、爆風の攻撃範囲ともに優秀だが、発射前にチャージ音がするのでこれを聞いたら上空へ飛行して回避しよう。耐久力は低いので、一対一でなら格闘と追撃で一気に倒せる。二体以上が相手なら、ほぼ歩いて移動しかしないので、ダメージの高い射撃武器で一体ずつ確実に減らしていこう。また、ビームは状況を考えずに撃ってくるので、自爆や同士討ちを誘える。建物の近くでチャージを誘ってから建物の上や陰へ移動すると勝手に自爆してくれることが多いぞ。通常エネミーを突破できたら、いよいよ本番。まずは右表と下記の、ボスの行動パターンを覚えよう。

行動パターン一覧

- **●正面にいるキャラクターをロックオンして各種ビームで攻撃**
- **●正面の至近距離にキャラクターがいる場合ビーム、格闘、オーラのいずれかを出す**
- **●背面、側面の至近距離にキャラクターがいる場合、高確率でオーラを出す**

●カルティケーヤの攻撃パターン一覧

ビーム

最も多用してくる攻撃方法。口部分が赤く光るため動作の後、ビームを発射する。3WAYは着弾時に広範囲の爆風を伴うため、地上での回避はほぼ不可能。照射は攻撃判定が非常に広く、プラズマ波動砲のように誘導してくる。また、照射には長時間発射し続けるパターンも。

格　闘

至近距離で地上の相手には振りおろし、空中の相手にはなぎ払いを出す。いずれも高威力だ。

オーラ

球状のオーラ（攻撃判定あり）は至近距離で吹き飛ばし、前方の扇状範囲にいる相手に頭上から正確に追尾する光弾を発射。建物の陰にいてもくらうが、距離が遠いと光弾は飛んでこない。

近距離で背後を取れ!!

上級ステージ4-3では、城を挟むことでカルティケーヤを無視しつつほかの敵を倒してクリアが可能だが、4-2では最後、カルティケーヤ以外の敵が出てこないので、どうしても倒さねばならない。登場直後、相手の正面にいた場合は高確率で攻撃をくらってしまうことになるが、それは覚悟の上でまずは背後へ回ろう。カルティケーヤの旋回速度は遅く、一度背後を取り、周回しつつ戦えば、正面射界に捉えられることはまず無い。こうなると正面にしか撃てないビーム、格闘、オーラからの光弾と、ほぼすべての攻撃パターンを封じることができるぞ。

背後を取れば、勝ったも同然！あとは制限時間内に耐久力を削り切れるかの勝負。

唯一、近寄りすぎるとオーラを発動してくるので、これが発動しない距離から周回しつつ射撃しよう。格闘はオーラで迎撃されるので、とどめの一撃以外にはあまりオススメできない。カルティケーヤはダウンすることがないので無敵時間がなく、射撃を延々と当て続けることができるので、格闘よりも射撃の方がダメージ効率がいいぞ。味方CPUキャラクターの羅漢堂が倒され勢力ゲージが減らされることが多いので、その前にクリアできるよう、すべての武器を交互に絶え間なくたたき込んでいこう。

目を攻撃するとクリティカルヒット。ここに一定ダメージを与えるとしばらく悶えて無防備になるが、正面から無理に狙う必要はないぞ。

ビームは垂直ジャンプで回避！

カルティケーヤのビームは攻撃範囲がいずれも広く、横方向に飛行しても回避できないことが多い。だが発射前、ため動作の間から早めに地上から垂直ジャンプで上昇し続けていれば、距離がよほど近くなければ回避できる。上昇し始めるのが遅いと回避できないほか、早すぎると上昇途中でジャンプゲージが切れるのでタイミングが難しいが、最終手段として覚えておこう。ただし長時間照射のビームは、このジャンプでも回避しきれない。

確実な回避方法は建物の利用か、背後を取るのが一番だ。

渋谷を制する者は世界を制す!?
東京:渋谷ステージ攻略

チーム戦が繰り広げられるバトルステージの把握は、勝率アップを目指す上で欠くことのできない要素。ここでは地形を利用した戦術の基礎が詰まっている渋谷ステージを例題として、戦術の基本要素とステージギミックを詳しく解説するぞ!!

基本が詰まった都市ステージ

渋谷駅周辺を再現したステージで、スクランブル交差点からハチ公前広場が戦闘区画となる。破壊可能なビル群からの狙撃ポイントが多く、自動車や街路樹などの身を隠せる小型〜中型オブジェクトも豊富。これらをいかに利用するかが、勝敗を分けるポイントだ。また、道幅の広い道路上は射線が通るので、遠距離射撃にも注意が必要となるぞ!

全体的に拓けたステージで動きやすい半面、高所からの遠距離射撃に注意が必要ともなる。

狙撃タイプへの基本的な対処

互いのスタート地点が見える渋谷エリアや難波エリアでは、戦闘開始直後から無限射程を持つ武器の攻撃範囲内。このため、考え無しに行動すると、射程範囲外から一方的にダメージを受けてしまう。中でもスナイパーライフルやプラズマ波動砲などは、着弾までのタイムラグがほぼ無いので要注意! 敵チームにオルガや羅漢堂がいた場合は、戦闘が始まったら狙撃される前にビル群の陰に隠れること。

初弾をやり過ごした後は、ターゲットラインで位置を確認して死角へ移動。別の敵プレイヤーから狙われていなければ、遮へい物の陰に隠れながら狙撃ポイントまで接近していこう。

チームAなら右方向、チームBだと左方向へ移動すれば、開始直後の狙撃を回避可能。敵チームの編成を事前にチェックしよう。

高所からの狙撃に対しては、足場となる建物に密着すると相手も狙いづらい。破壊可能なら屋上ごと吹き飛ばすのが安全確実だ。

SIDE TEAM-A 立地条件を生かし高所から攻めよう!

ステージ西側の路上スタートとなるチームAは、敵チームよりもビル群が近く高所を取りやすい。この立地条件を生かす意味でも、まずは左右のビル屋上へ移動。そのままエリア1を目指すのがセオリーともなる。

できるだけ敵プレイヤーを高所から迎撃したいので、あまり攻め込まずに迎え撃つ立ち回りが基本。遠距離射撃が苦手なキャラは、屋上から飛行で接近して強襲。近距離戦に持ち込んで、敵プレイヤーをかく乱しよう。

一直線に路上を進みたくなるが、まずはビルに登って高所を確保。それに対抗しようと行動する敵チームを頭上から抑え込んでいきたい。

乱戦状態になった後は、エリア2の裏路地を回り込んでの挟撃も有効。味方チームから孤立しないよう注意して、臨機応変に立ち回ろう。

SIDE TEAM-B 高所からの射線に注意して接近せよ!

ステージ東側・ハチ公前広場がスタート地点となるため、高所を取られやすいチームB。屋上に陣取られた場合は、昇降口などの遮へい物を利用して狙撃ポイントへ接近。ビル側面へ回り込み、スキを見て反撃していきたい。正面突破が難しい状況では、あえて攻め込まずに敵プレイヤーを誘い出すのも一つの手。手付かずのビルまで一時撤退し、死角からビル屋上を占拠。ターゲットラインに注意して、飛行から射撃戦を挑もう。

高所からの射撃に対して、無理な正面突破は厳禁。遮へい物を防護壁代わりに接近、射程範囲に入ったら側面へ回り込み反撃しよう。

正面突破が難しい場合は、一時撤退して追いかけて来たところを迎撃。ターゲットを外されたら手近な敵プレイヤーへと切り替えよう。

ステージギミックについて

日本各地の主要都市を再現した対戦ステージは、戦術面で大きなウェイトを占める要素の一つ。いずれも建造物によって立体的な構造をしているため、ステージの形状を把握していないと移動すら満足にできない。まずは起点となるスタートポイントの周囲から始めて、段階的にステージ全体の地形を覚えていこう。

全国対戦では5種類のステージから選択。本誌発売後は名古屋も?

ギミック1:スタートポイント(START)

全国対戦のスタートポイントは、チーム別に設定された2カ所。どちら側になるかは、マッチングした際のプレイヤー番号から判別可能。

ギミック2:リスタートポイント(①〜⑧)

再出撃する場所で、8カ所のどこに出現するかは一定法則で決まる。なお、再出撃した直後は無敵状態で、スタイルチェンジが可能だ。

ギミック3:ステージ境界線(紫色ライン)

戦闘可能な範囲を示した紫色の境界線で、空中からでも進入できない。接触ペナルティこそ無いが、実質壁となり行動範囲を限定される。

ギミック4:破壊可能オブジェクト

背景破壊力の高い武器で壊せる建造物を図ではピンクで色付けした。外側のみ破壊可能なタイプと、完全破壊可能なタイプの2種類が存在。

東京:渋谷ステージマップ

POINT[a]&[b]:主要な狙撃ポイント

エリア1を囲むビル群は、地上から見渡せる絶好の狙撃ポイント。しかし、それゆえに目立ちやすい場所でもあるため、長居していると反撃される可能性が高い。地上から射撃された場合はビルの奥側へ移動し、建物の縁を防壁代わりに使って回避するのがセオリーだ。

最西端ビル屋上の看板は、足場が広くて狙撃にうってつけ。エリア1南側は死角だが、敵の接近も察知しやすいぞ!

チームB側のスタート地点から一番近いビル。エリア1全体を見渡せるが、距離が近く反撃を受けやすいので注意。

AREA1:乱戦注意な主戦闘区域

広い平地となるスクランブル交差点は、敵味方が入り乱れる乱戦になりやすい戦闘区画。無計画に突っ込むと味方チームから孤立するので、ターゲットラインやミニマップなどの情報表示を可能な限りチェック! 二人以上の敵プレイヤーから狙われていた場合は、自動車や地下鉄の昇降口などを防壁代わりとして、速やかに戦闘区域外まで撤退。無理な反撃を考えずに味方プレイヤーの援護を待って、体勢を立て直すことを最優先に考えよう。

復帰ポイントも多いので囲まれないよう注意。味方プレイヤーから離れなければ互いを援護しやすいぞ!

拓けた場所で回避する際は、できるだけ直線移動しないこと。オブジェクトも利用して退路を確保しよう。

AREA2:遊撃にも使える裏路地

エリア1に隣接するため、一時的な避難場所として使える裏路地。敵チームの側面や背後へ回り込む迂回経路としても有効活用したい。

道幅が狭くて射線が限られるため、多人数が相手でも個別に対処しやすい。

オブジェクト破壊の仕組み

あらゆる射撃攻撃を遮断可能なステージ上の建造物だが、一部に破壊可能なオブジェクトも存在。これらのオブジェクトには個別の強度が設定されており、3段階の強度ランクが上がるほど壊れづらい。ただし、格闘攻撃などでプレイヤーを吹き飛ばした場合、強度に関係無くすべてのオブジェクトを破壊できる。

背景破壊力は武器毎に設定されており、ビーム系や爆発系の武器は破壊力が高い。

オブジェクト強度:ランク1

最も壊しやすいオブジェクトで、あらゆる武器で破壊可能。単発だと遮断されてしまい、オートマチックでのみ撃ち抜ける。街路樹越しに射撃する際は、引っかけないように注意!

オブジェクト強度:ランク2

建物以外の中型オブジェクトは、ビームガンなどのビーム系武器以上なら破壊できる。ランク1と違って完全に破壊できないため、自動車のフレームなど残骸がステージ上に残る。

オブジェクト強度:ランク3

建物などの大型オブジェクトで、ロケットやミサイルなどの爆発系に加え、ビームライフルでも破壊可能。破壊できる部分が限定されており、建物の土台部分は残ってしまう。

仲間との協力プレイが面白い！

協力プレイノススメ

ここでは、チーム戦の基礎となるポイントを解説。店内マッチでなくとも、チーム戦としての行動を覚えると対戦の戦績に大きな差が出るぞ。

キャラのコストと基本性能を覚えよう!

4対4のチームバトルである本作。自身の能力だけでなく、味方、そして敵のコストとウェポンパックなどの性能を把握しておくことはとても重要だ。例えば、自身が遠距離武器をメインとしたウェポンパックである時、接近戦において強力な武器を所持する相手に、不用意に近付こうものなら、一瞬で撃破されてしまう恐れがある。また、敵の高コストのキャラクターが不用意に前に出てくるようであれば、それに対して集中攻撃することで一気にゲームを優勢にもっていくことも不可能ではない。

それぞれの得意距離や役割を把握し、能力に見合った動きをすることがチームとしての自身の役割を果たすことにつながる。チームとしての連携が取れるほど、より強力なパワーを発揮し、勝利に近付くことができる。各キャラのウェポンパックの種類とコスト、耐久力、各武器とその射程距離をまとめたものを掲載するので参考にしてほしい。

ウェポンパックの仕組みとコスト

各ウェポンパックは、選択することでさまざまな武器を使い分けることができ、それぞれ武器のレベルや耐久力が細かく違っている。基本的に、コストが高くなるほど強力な武器を持っており、耐久力も高めに設定されていることが多い。例外的に低コストの割に強力な武器を持つものもいるが、その分、耐久力が低めに設定されているので注意して見てほしい。

また、武器のレベルは、高くなると弾数が増える。そして、攻撃力がある程度上昇する。もとの威力が低いものであれば、攻撃力の上昇は微々たるものだが、高威力の武器であれば馬鹿にできない差になるぞ。現時点では「Lv.6」の武器を所持するものは非常に少ない。その分、性能もかなりのものになっているぞ。

マッチング画面で敵に向けてトリガーを引くことで、敵プレイヤーのウェポンパックなどが確認可能！忘れずにチェックしておこう。

片桐 鏡磨

ウェポンパック	コスト	耐久力	L	R	S	T
標準型「ヴァンガード」	1700	350	指向性シールドLv.2	マグナムLv.3	ショットガンLv.3	ガトリングガンLv.3
標準型「カーネイジ」	1700	400	ハンドガンLv.3	マグナムLv.3	グレネードランチャーLv.3	ガトリングガンLv.3
強襲型「ヴァンガード」	2200	400	マグナムLv.3	マグナムLv.3	ショットガンLv.5	ボーラランチャーLv.1
高コスト型「ヴァンガード」	2500	400	指向性シールドLv.5	マグナムLv.5	ショットガンLv.5	ガトリングガンLv.5
低コスト型「ヴァンガード」	1500	310	指向性シールドLv.2	マグナムLv.2	ショットガンLv.2	ガトリングガンLv.2

風澄 徹

ウェポンパック	コスト	耐久力	L	R	S	T	(S)
標準型「レンジャー」	1700	360	ハンドガンLv.4	ハンドガンLv.4	マシンガンLv.3	アサルトライフルLv.3	
標準型「アサルト」	1700	380	指向性シールドLv.3	マシンピストルLv.2	ショットガンLv.3	ロケットランチャーLv.2	
強化型「アサルト」	2000	440	マシンピストルLv.2	マシンピストルLv.2	ショットガンLv.4	ロケットランチャーLv.4	
高コスト型「レンジャー」	2500	400	ハンドガンLv.5	ハンドガンLv.5	マシンガンLv.5	アサルトライフルLv.5	
低コスト型「レンジャー」	1500	320	ハンドガンLv.2	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2	アサルトライフルLv.2	グレネードランチャー（着発式）Lv.1

レミー・オードナー

ウェポンパック	コスト	耐久力	L	R	S	(S)	T
標準型「ジェノサイダー」	2200	390	指向性シールド（反射型）Lv.4	ビームハンドガトリングガンLv.3	ニードルガンLv.3	ビームマシンガンLv.1	反物質ミサイルランチャーLv.3
標準型「ヴィンディケイター」	2000	330	指向性シールドLv.2	ビームガンLv.4	ニードルガンLv.3	ビームマシンガンLv.1	ビームライフルLv.4
突撃型「ジェノサイダー」	1900	350	ビームハンドガトリングガンLv.3	ビームハンドガトリングガンLv.3	グラビティガンLv.2		反物質ミサイルランチャーLv.4
領域支配型「ジェノサイダー」	2500	440	エリアシールドLv.5	ビームハンドガトリングガンLv.3	ニードルガンLv.3	ビームマシンガンLv.1	反物質ミサイルランチャーLv.5
低コスト型「ジェノサイダー」	1800	330	指向性シールドLv.3	ビームハンドガトリングガンLv.2	ニードルガンLv.2		反物質ミサイルランチャーLv.2

片桐 鏡華

ウェポンパック	コスト	耐久力	L	R	S	T	(S)
標準型「メディック」	1600	330	エリアシールドLv.2	ハンドガンLv.2	マシンガンLv.2	回復ライフルLv.3	
標準型「サポート」	1600	340	エリアシールドLv.2	ハンドガンLv.2	グラビティガンLv.2	ロックオンミサイルランチャーLv.2	
中距離型「サポート」	1600	340	エリアシールドLv.2	ハンドガンLv.2	ボーラランチャーLv.2	アサルトライフルLv.2	グレネードランチャー（着発式）Lv.1
高コスト型「メディック」	2500	380	エリアシールドLv.5	ハンドガンLv.5	マシンガンLv.5	回復ライフルLv.5	
低コスト型「メディック」	1400	280	エリアシールドLv.2	ハンドガンLv.1	マシンガンLv.1	回復ライフルLv.2	

草陰 稜

ウェポンパック	コスト	耐久力	L	R	S	(S)	T
標準型「ニンジャ」	1600	330	ステルス装置Lv.3	スタンガンLv.2	ディスクマシンガンLv.2		ボーラランチャーLv.2
標準型「インフィルトレーター」	2000	400	ステルス装置Lv.4	マグナムLv.4	ショットガンLv.3		グラビティガンLv.3
標準型「ストライダー」	1900	360	トラップガン（地雷）Lv.3	マシンピストルLv.2	ボーラランチャーLv.2		アサルトライフルLv.4
強襲型「ニンジャ」	1700	340	スタンガンLv.1	スタンガンLv.3	ディスクマシンガンLv.3	ステルス装置Lv.1	ボーラランチャーLv.2
低コスト型「ニンジャ」	1400	290	ステルス装置Lv.2	スタンガンLv.1	ディスクマシンガンLv.2		ボーラランチャーLv.1

※武器の横の表記について　L：ダブルガンスタイルの左トリガー　R：ダブルガンスタイルの右トリガー　S：サイドスタイル　T：タンデムスタイル　(S)：サイドショット

※射程について　各武器名の上に表示しているゲージの色と長さで射程の目安を表記。シールドやステルス装置などは灰色で表記。ざっくり用途別に、緑：近距離用　黄：中距離用　赤：長距離用、と考えればOK。

一人～二人で出撃するとき

出撃時に気を付けたい点が使用するキャラクターのコスト。基本的には他店舗のプレイヤーと同チームとしてマッチすることを考えれば、高コストのウェポンパックの使用は避けたい。初期ウェポンパックが高コストのものしかないのであれば仕方ないが、調整が可能なら、コスト1700～2000程度のものを選択することで高コストばかりの編成にならないようにしたい。特に、コスト2000クラスにはかなり優秀なパックがそろっているので、コストを抑えつつ、強さを求めることもできるぞ。

コスト1900前後のウェポンパックは比較的優秀なものが多い。ソロプレイ時は、チームに迷惑を掛けないためにも、このあたりの選択が無難。

竜胆 しづね

型	コスト	耐久力	1	2	3	4	5
標準型「アサシン」	1900	360	L 小型火炎放射器Lv.3	R マシンピストルLv.3	S ハープーンガンLv.3	(S) トラップガン（地雷）Lv.1	T ロケットランチャーLv.3
標準型「エクスプローダー」	1700	340	L トラップガン（地雷）Lv.3	R マシンピストルLv.3	S グレネードランチャー（時限式）Lv.3	T ロケットランチャーLv3	
汎用型「アサシン」	1900	360	L マシンピストルLv.3	R マシンピストルLv.3	S ハープーンガンLv.3	T トラップガン（地雷）Lv.1	(S) ロケットランチャーLv.3
強襲型「アサシン」	2200	370	L 小型火炎放射器Lv.3	R 小型火炎放射器Lv.3	S ショットガンLv.6	(S) グレネードランチャー（着発式）Lv.2	T ボーラランチャーLv.2
低コスト型「アサシン」	1600	310	L 小型火炎放射器Lv.2	R マシンピストルLv.2	S ハープーンガンLv.2	(S) トラップガン（地雷）Lv.1	T ロケットランチャーLv.2

アーロン・バロウズ

型	コスト	耐久力	L	R	S	T
標準型「ソルジャー」	2200	400	ビームロッドガンLv.4	ビームガンLv.4	ビームマシンガンLv.4	ビームライフルLv.4
標準型「インターセプター」	2200	480	ビームロッドガンLv.4	プラズマガンLv.6	ビームショットガンLv.2	ビームマシンガンLv.4
標準型「コマンダー」	1900	420	トラップガン（地雷）Lv.2	ビームガンLv.4	ビームライフルLv.5	プラズマ波動砲Lv.2
高コスト型「ソルジャー」	2500	420	ビームロッドガンLv.5	ビームガンLv.5	ビームマシンガンLv.5	ビームライフルLv.5
低コスト型「ソルジャー」	1800	310	スタンガンLv.3	ハンドガンLv.3	マシンガンLv.3	アサルトライフルLv.3

オルガ・ジェンテイン

型	コスト	耐久力	L	R	S	T
標準型「スナイパー」	1700	360	トラップガン（地雷）Lv.3	ハンドガンLv.1	グラビディカンLv.3	スナイパーライフルLv.3
後方支援型「スナイパー」	1900	400	トラップガン（地雷）Lv.3	ハンドガンLv.2	回復ライフルLv.2	スナイパーライフルLv.5
汎用型「スナイパー」	1700	360	トラップガン（地雷）Lv.3	ハンドガンLv.3	マシンガンLv.1	スナイパーライフルLv.2
高コスト型「スナイパー」	2500	400	トラップガン（地雷）Lv.5	ハンドガンLv.5	グラビディガンLv.3	スナイパーライフルLv.6
低コスト型「スナイパー」	1400	290	トラップガン（地雷）Lv.2	ハンドガンLv.1	グラビティガンLv.2	スナイパーライフルLv.1

店舗チームで出撃するとき

店舗内で組んだチームなら味方とコストの組み合わせを相談してチーム編成した上で出撃するのがベスト。各々が好きなキャラとウェポンパックを使いたいというのが人情だが、ここは、ぐっとこらえてしっかり調整するほうが、勝率が安定するし、ゲームもより楽しむことが可能になる。

単純にゲームをプレイできる時間にも影響が出るポイントであり、次のページでその考え方やチームの編成例などを紹介するので、それを参考にチーム内で組み合わせを相談した上で出撃してみよう！

ゲーム開始前にしっかりとコストを調整して無理の無いチーム編成になるように。この相談をしておくだけでも、戦術、スコア、プレイ時間などさまざまな点において、大きな影響が出てくるぞ。

羅漢堂 旭

型	コスト	耐久力	L	R	S	T	(S)
標準型「ヘビーガンナー」	2200	520	ハンドガトリングガンLv.3	ハンドガトリングガンLv.3	フルオートショットガンLv.4	プラズマ波動砲Lv.4	
標準型「ウォーリアー」	2000	440	指向性シールドLv.3	鉄球ハンマーガンLv.2	フルオートショットガンLv.5	ロケットランチャーLv.2	
標準型「バラージャー」	1900	440	ハンドガトリングLv.3	ハンドガトリングLv.3	ガトリングガンLv.4	ロックオンミサイルランチャーLv.2	
遠距離強化型「ヘビーガンナー」	2500	580	ハンドガトリングガンLv.3	ハンドガトリングガンLv.3	ロックオンミサイルランチャーLv.4	プラズマ波動砲Lv.6	プラズマガンLv.2
低コスト型「ヘビーガンナー」	1800	440	ハンドガトリングガンLv.2	ハンドガトリングガンLv.2	フルオートショットガンLv.4	プラズマ波動砲Lv.2	

ジョナサン・サイズモア

型	コスト	耐久力	L	R	S	T
標準型「アーティレリ」	1900	770	鉄球ハンマーガンLv.3	プラズマガンLv.2	ビームショットガンLv.3	ロックオンミサイルランチャーLv.3
標準型「バスティオン」	2200	770	エリアシールドLv.3	プラズマガンLv.2	ビームショットガンLv.3	ロケットランチャーLv.4
標準型「ストライカー」	1700	740	鉄球ハンマーガンLv.3	鉄球ハンマーガンLv.3	ビームショットガンLv.3	ガトリングガンLv.2
高コスト型「アーティレリ」	2500	770	鉄球ハンマーガンLv.3	プラズマガンLv.6	ビームショットガンLv.5	ロックオンミサイルランチャーLv.6
低コスト型「アーティレリ」	1600	670	鉄球ハンマーガンLv.2	プラズマガンLv.1	ビームショットガンLv.2	ロックオンミサイルランチャーLv.2

携帯サイトについて

携帯サイト「GUNSLINGER STRATOS.net」を利用することでさまざまなコンテンツを使用することができる。使用しているNESiCAを登録することで、ここで紹介しているウェポンパックの購入が可能になるほか、プレイヤーネームの設定、シンボルチャットのカスタマイイズ、コスチュームの購入と変更など、『ガンスリンガー ストラトス』をより楽しむ要素が満載となっている。IDの登録だけなら月額無料となっているので、そこで内容を確認の上、気に入ったなら315円のコースに登録してみるといいだろう。

コストの仕組みを覚えよう!

本作では、登録するチームの総コストに制限は無い。敗北条件は、基本的に、対戦中に撃墜されたキャラの合計コストが10000を超えた場合となっている。よって、味方が撃破された時点で残りのコストが100でも残っていれば、特にペナルティも無く戦闘が続行されるといった仕組みだ。

そこで大事なのが撃破される順番とチーム編成だ。例えば、自身がコスト2200の高コストキャラを使っていた場合。チームの合計コストにはよく注意したい。合計コストが7800以上だった場合、自身のチーム全員が一回ずつ撃破された上で、五回目で自身が撃破されると、そこで敗北となってしまう。それを避けるため、試合の序盤では真っ先に撃破されないように、慎重に立ち回るのが大事だ。単独行動や部隊戦闘に突出することは避けて、後方から味方への援護を行ない、味方が二人ぐらい撃破されたら自分もガンガン攻めるといい。

また、四人同時に同店舗で出撃するときは、どの順番で五回撃破されても大丈夫な編成を組むことが可能になる。この場合、例えばチームにコスト2200のキャラが居るなら、合計コストを7700以下に調整すればOK。右で、組み合わせの例と撃破される順番での残コストの例を挙げておくので参考にしてほしい。

●最高コスト四人型

レミー・オードナー	オルガ・ジェンテイン	風澄 徹	アーロン・バロウズ
領域支配型「ジェノサイダー」	高コスト型「スナイパー」	高コスト型「レンジャー」	高コスト型「ソルジャー」
コスト 2500	コスト 2500	コスト 2500	コスト 2500
耐久力 440	耐久力 400	耐久力 400	耐久力 420

四人落ちるとゲームオーバー

風澄	レミー	アーロン	オルガ
2500	2500	2500	2500

●高コスト入りバランス型

アーロン・バロウズ	風澄 徹	竜胆 しづね	レミー・オードナー
標準型「インターセプター」	強化型「アサルト」	汎用型「アサシン」	低コスト型「ジェノサイダー」
コスト 2200	コスト 2000	コスト 1900	コスト 1800
耐久力 480	耐久力 440	耐久力 360	耐久力 330

落ち順による、残りコストの変化

アーロン	風澄	しづね	レミー	風澄	残
2200	2000	1900	1800	2000	100

アーロン	アーロン	風澄	しづね	残
2200	2200	2000	1900	1700

上の例を見てもらおう。当然だが、最高コスト2500が四人のチームだと、全員撃破されると敗北。かなり勝つのが難しいチームといえる。最低でも一人2000にすると勝ちやすくなるぞ。

下の例は、撃破される順により、結果が変わるパターン。高コストが二度撃破されると五回目にだれが撃墜されても敗北となる。高コストキャラの位置取りと動きが重要になるパターンだ。

孤立を避けよう

個々のプレイヤーが気を付ける点として最も重要な点が、飛び出したり、あわてて逃げ出して味方から孤立しないようにすること。孤立してしまうと、味方の援護が無く集中攻撃で一気にダウンさせられたり、最悪の場合、そのまま撃破されてしまう可能性もある。接近戦の苦手なキャラを使用しているときなどに、相手に一対一の得意なキャラが居るときは特に気を付けた方がいいだろう。

そこで重要となってくるのがミニマップの存在だ。自身の起き上がりや、演出に入る格闘のヒット時、ジャンプの着地際の行動不能の硬直時間など、無敵になるタイミングや操作不能の時間を使い、ミニマップで味方と敵の位置を確認し、味方から離れすぎないように位置取りを修正しよう!

得意な距離を覚えよう

各キャラクターには、ある程度得意となる距離が存在する。例えば、遠距離からの狙撃を得意とするオルガであれば、当然だが近距離戦はあまり得意ではない。これらをよく把握した上で、得意な距離を維持しながら戦うことで、それぞれのキャラの能力を最大限に発揮することが可能になるのだ。

ハンドガンなど、やや射程が短いダブルガンスタイルの武器を使用しているときなどは、持ち場を離れて、ついついターゲットを追い掛けたり、前に出てしまいたくなることも多いだろう。しかし、長距離武器～中距離を得意とするキャラならば、ここでぐっと我慢するのがとても大事。自分の得意距離を徹底した立ち回りで維持し、チームの一員としての役割を意識しよう。

●キャラクター別得意距離

近距離型キャラクター

片桐 鏡磨　竜胆 しづね
ジョナサン・サイズモア　草陰 稜

中距離型キャラクター

風澄 徹　片桐 鏡華
アーロン・バロウズ　羅漢堂 旭

遠距離型キャラクター

レミー・オードナー　オルガ・ジェンテイン

声掛けとシンボルチャット

同店舗で出撃した場合、チーム内で声を掛け合うのはとても大事だ。マッチした相手の情報を確認した上で、個々の立ち回りを決める作戦会議をしているかどうかで、試合運びが大きく違ってくる。自身が孤立していたり、耐久力が減少していたときには味方へ報告し、後退した方がいいのか、撃破されても大丈夫なのかといった、指示を受けることも大事だ。チーム内で情報が共有されれば、それだけチーム全体の動きが効率的になるだろう。

右レバーを二度押し込むことで使えるシンボルチャットも有効だ。これで、自身の耐久力が表示され、味方が戦況を把握しやすくなる。携帯サイトに登録しておけば、メッセージのカスタマイズも可能になるので（左レバー入力+右レバーを押し込むことで、ニュートラルを含め五つのチャットが使える。それぞれ個別に内容を変更可能)、自身がピンチになったときに備えたメッセージをカスタマイズしておくのも有効な手段の一つだぞ。

このように、青いゲージの部分が味方の残り耐久力として表示されている。個人で出撃するときはこれを可能な限り活用したい。

ミニマップの見方

チーム編成例

ここでは、同店舗で出撃する際のチーム編成例を紹介するぞ。もちろん、ここで紹介するものだけが有効というわけでなく、さまざまな編成が可能ではあるが、紹介する編成を参考に、コストの合計値や撃破される順などを理解し、自分たちのチームを組むときの参考にしてほしい。コストや役割を考えたチームを組むだけで、勝率は大きく変化するのだ。

当然、このコスト編成そのままで出撃しても全く問題はない。いろいろと試して、自分たちに合ったチームを探してみるといいだろう。

ウェポンパックを活用することで、千差万別のチーム編成が可能な本作。仲間と相談してよりベターな組み合わせを探そう!

●高コスト入りバランス型

風澄 徹	片桐 鏡華	竜胆 しづね	レミー・オードナー
強化型「アサルト」	標準型「メディック」	汎用型「アサシン」	標準型「ジェノサイダー」
コスト 2000	コスト 1600	コスト 1900	コスト 2200

コスト2200を軸に、全員が撃破され、だれが二回目に撃破されてもギリギリ勢力ゲージが残るように調整した形。全体的に耐久力に不安があるチーム編成だが、風澄の耐久力が高く前衛として非常に優秀なので、同じく前衛のしづねを同コストで耐久力の高い、別のキャラに換えてみてもいい。耐久力が減少したプレイヤーから優先的に落ち、耐久力の高いプレイヤーを残し安定した強さを発揮してくれるチーム編成だ。また、コスト1600のキャラをコスト1800にすると、コスト2200が二度撃破されなければギリギリコストが残る。かなり切り詰めた編成にすることも可能。

●高コストワントップ型

レミー・オードナー	片桐 鏡華	風澄 徹	片桐 鏡磨
領域支配型「ジェノサイダー」	標準型「メディック」	標準型「レンジャー」	強襲型「ヴァンガード」
コスト 2500	コスト 1600	コスト 1700	コスト 2000

最高コストのキャラを入れたチーム編成。コスト2500のキャラが二度撃破されてしまうと、五回目に撃破されるのがほかの三人でなければ、五回撃破された時点で敗北となる。

基本的な立ち回りとしては、最高コストのキャラを後方に配置、常に味方がカバーできるような位置取りで敵と戦う。最高コストのキャラが簡単に撃破されるのを防ぐため、標準型「メディック」の鏡華をチームに入れてあるが、自信があれば鏡華をコスト1700のキャラに調整可能。ただし、それ以上のコストになると、二回目に落ちることができるのが低コストのキャラだけになるので注意!

●中コスト超バランス型

風澄 徹	草陰 稜	竜胆 しづね	ジョナサン・サイズモア
強化型「アサルト」	標準型「インフェルトレーター」	汎用型「アサシン」	標準型「バスティオン」
コスト 2000	コスト 2000	コスト 1900	コスト 2000

コスト1900と2000のキャラだけで構成された編成で、コスト1900のキャラが一度でも撃破されれば、最終的に残る勢力ゲージが100～200程度に収まる徹底的に切り詰めた形。非常にコストパフォーマンスがいい分、圧倒的な火力を誇るキャラが少ない点がやや不安。コスト2000を1900に変えると、撃破される順の安定感が増し、バランスが良くなる。

注意点はいかにしてコスト1900のキャラがしっかりダメージを与えた上で撃破されるか。味方がしっかり援護しつつ、最前線において敵と相打ちに持ち込むことさえできれば、コストの差で勝利へ近付けるだろう。

目を離すと危険な要注意キャラたち

敵にまわしたとき、一度目を離してしまうと非常に危険となるキャラが存在する。もちろん、どんなキャラであろうと完全に無視してしまうのは非常に危険であることは確かだ。ここで解説するのは、目を離したその一瞬に戦況を変えられてしまう、一度距離を取られると、再度捕まえることが非常に困難になってしまうといった、勝負の行方を左右させる能力を持ったキャラたちだ。

ここで取り上げた3キャラクターの何が危険で、どう気を付けるべきかを注意してみてほしい。チームで出撃する場合などは、これらに気を付けた上で、だれがだれを狙うかを事前にしっかり相談することで、チームプレイを心懸ければ、格段に戦いやすくなるり、勝利へ一つ近付けるはずだ。

逆に、これらのキャラを使用するときに狙われやすくなることと、その理由を覚えておこう。

発射の瞬間を見逃し、回避困難な位置に撃たれると一撃で多数の味方が大ダメージをくらってしまう! しっかりと追い掛けよう。

レミー・オードナー

広範囲への攻撃で一瞬で戦況をひっくり返す可能性を秘める。攻撃の瞬間を見逃すな!

反物質ミサイルランチャーが危険。発射の瞬間に攻撃範囲が表示されるとはいえ、混戦時に毎回回避するのは難しい。だれかが動きを抑え、攻撃できるチャンスにはしっかりとダメージを与えたい。

オルガ・ジェンテイン

射線さえ通っていればどんな距離からでも攻撃可能なスナイパー。攻撃力も非常に高い。

遠距離からの狙撃ダメージが非常に高く、見通しのいいステージでは特に危険。機動力の高いキャラで密着し、自由に攻撃させないようにしたい。接近時は遮蔽物を駆使して射撃を回避しよう!

竜胆 しづね

機動力と格闘能力に優れたキャラ。まずまずの威力でテンポの良い格闘コンボがウリ。

決して高火力ではないが、その機動力で次々と目標を変えて格闘を決めることも可能なキャラ。ただし、難度が高い高威力のコンボを仕掛けてこない相手には射撃であしらうだけでも十分だ。

中級者への入り口は格闘コンボ!?

格闘上達指南

リスクはあるが、決まれば射撃を超えるダメージを出せる格闘。その使い方と、コンボを覚えればダメージ効率が一気にアップ。必殺の攻撃を決めよう!

格闘の使いどころ

高いダメージを期待できるので、相手が射程内に居るとつい使いたくなる。しかし、真正面から格闘を仕掛けると、逆に迎撃されて大ダメージを受ける可能性もある。格闘で相手に向かっているときは、どんな攻撃を受けてもダウンするため、空中でそのまま射撃での追撃を受けてしまう。重要なのはどこで仕掛けるかだ。

まず、混戦になっているときに、こちらを相手が見ていない場合。このときは迷わず仕掛けてOK。多少距離が離れていても、かなり長い距離を追尾して攻撃してくれるので、強気に使ってもOKだ。

次に、頭上など相手がこちらを捕らえにくい位置を取ったときや、射撃ではカットしにくい密着状態など。これも確実ではないがヒットしやすいシチュエーション。弾切れの瞬間を狙えればベストだ。

なお、敵味方が入り乱れている状況では、演出の長い格闘はカットされやすいの使用は控えたい。

相手を浮かせてからコンボを決めることで敵一人を瞬殺できる可能性もある格闘。
射撃でけん制しつつ、仕掛けるタイミングを計り、チャンスには大胆に攻撃したい!

発生の早さで勝負!

ほとんどのキャラクターのレバーニュートラル+格闘は、そのキャラが持つ格闘の中で最も発生が早いものとなっている。そのため、相手がちょっとしたスキを見せたときや、至近距離で格闘を仕掛けたいときなど、とにかく素早く攻撃したいときはこれを使おう。格闘のダメージそのものもやや高め。安定したダメージを稼ぐことができる。

演出の短いものであれば、なお便利! 相手のスキに、とっさに片方のガンデバイスを画面外に向けられるようにしたい。

カウンター系格闘は?

カウンター系の格闘は、相手の格闘に対して反撃ができる特殊なもの。とっさに決めるのは難しいが、相手の動きを誘ってヒットさせる方法もある。例えば、相手をダウンさせたら、起き上がる直前にジャンプゲージが切れたフリをして目の前に着地してみよう。相手としては、格闘を狙うチャンス、そこでレバー下+格闘を出せば……というわけである。

カウンター系の格闘は、格闘の得意なキャラが相手であればうまく誘えれば、意外と決めるチャンスはある。相手が頭上に居るときなどに狙うのも面白いだろう。

打ち上げ格闘を決めろ!

相手を打ち上げる格闘は、追撃で大ダメージを与えられるため、格闘の本命ともいえる攻撃だ。そのため、追撃のコツを覚えるのはとても重要。

まず、格闘ヒット後のカメラの向きはどのような位置で当てても固定であることを覚えておこう。追撃で射撃を狙うときは、常に画面の同じポイントに攻撃すればヒットする。追撃できるポイントを覚え、敵ではなくそのポイントを狙おう。一部分かりにくいキャラの射撃ポイントを写真で載せておくので参考に。

次に、格闘で追撃する場合は、相手を追いつつ、画面外にガンデバイスを向け、そのままトリガーを連打するのが大事。格闘の射程内に入った瞬間に格闘を出してくれるぞ。

草陰のレバー右+格闘は相手を左手側に打ち上げるので混乱しがちだが、実際に動けるようになってから撃つポイントは画面中央、タンデムスタイルの時はやや右下を狙おう。なお、スタンガン↓レバー右+格闘、と連続ヒットさせると、追撃でスタンガンを当てるとダウンするが、ボーラランチャーであれば相手を拘束することも可能だぞ。

大きくズームされるため、やや分かりにくいオルガのスナイパーライフル。このあたりでトリガーを引けばちゃんとヒットする。落ち着いて入力するのが大切。多少遅めにヒットさせても、その後ダウンした相手への追撃も安定してヒットするので、少ないチャンスを逃さないように。武器ごとに狙う場所を覚え、丁寧な射撃を心掛けよう。

レバーニュートラル格闘から追撃が入るしづね。だいたい画面中央から少し下あたりを狙えばOK。さらにその場で格闘を入力すると追撃がヒットするぞ。このとき、最初の追撃は右のガンデバイスのみ画面に向けて射撃に集中し、左のガンデバイスは画面外に向け、すぐに格闘を出せるようにしておくのが、コンボ成立のコツだ。

味方と連係せよ!

少々難しいが、味方と一緒に行動して、格闘を絡めた味方との連携コンボを狙うことも可能。例えば、草陰の持つスタンガンはヒット後に追撃が可能だが、可能であれば、しづねやオルガ、ジョナサンなどの格闘コンボの威力が高いキャラで追撃するのが理想といえる。

このような武器を使用中は、もともと自身で追撃するために動いていることが多いため、単独で行動をしていた場合や、咄嗟に攻撃が当たった場合などに味方との連携を取るのは難しいかもしれない。しかし、各キャラが常に足並みをそろえて行動していれば自然とチャンスは生まれてくるだろう。店内で同時出撃しているときなどは、声を掛け合って連携を狙っていきたい。また、味方とセットで行動していれば、通常の射撃で相手がひるんだが、弾が切れて自身では追撃ができない場合などにも味方がフォローして追撃してくれる可能性もあることを覚えておこう。

接近戦の苦手なオルガが追われているとき、草陰が護衛に回り、相手をスタンさせたらオルガが……といった流れは理想的なコンビネーションの一つだろう。

キャラクター別オススメコンボ

キャラ名	コンボ	ダメージ
風澄 徹	①レバー上＋格闘→ハンドガンorマシンピストル→飛行→レバーニュートラル格闘	大
	②レバー上＋格闘→（クイックドロー）ショットガン×2	大
片桐 鏡華	レバーニュートラル格闘→ハンドガン1 ～ 3発→飛行→レバー上＋格闘	中
片桐 鏡磨	①レバー上＋格闘→飛行→レバー下＋格闘	大
	②レバー上＋格闘→（クイックドロー）ショットガン×2 ～ 3	大
	③レバー上＋格闘→（クイックドロー）マグナム×2	大
レミー・オードナー	レバーニュートラル格闘orレバー上＋格闘→ビームハンドガトリングガンorビームマシンガン	中
竜胆 しづね	①レバーニュートラル格闘→マシンピストル→レバーニュートラル格闘	大
	②小型火炎放射（炎上するまで当てる）→レバーニュートラル格闘→マシンピストル	大
	③レバー上＋格闘→飛行→レバーニュートラル格闘	中
	④レバーニューラル格闘→（クイックドロー）ショットガン	特大
アーロン・バロウズ	①レバー上＋格闘→ビームガン→飛行→レバー右＋格闘	大
	②レバー上＋格闘→（クイックドロー）ビームライフル×2	大
オルガ・ジェンテイン	レバー上＋格闘→（クイックドイロー）スナイパーライフル×2	大
草陰 稜	①スタンガン→レバーニュートラル格闘	中
	②スタンガン→レバー右＋格闘→ディスクマシンガン	中
羅漢堂 旭	①レバー上＋格闘→ハンドガトリングガンor鉄球ハンマーガン	大
	②レバー上＋格闘→（クイックドロー）フルオートショットガン	大
ジョナサン・サイズモア	①レバー上＋格闘→プラズマガン→鉄球ハンマーガン	大
	②レバー上＋格闘→（クイックドロー）ビームショットガン	大
	③レバー上＋格闘→ロケットランチャー （起爆）×3	特大

※ダメージの表記
中…ダメージが150 ～ 200未満程度。　大…ダメージが200を超えるもの。　特大…ダメージが300を超える可能性があるもの。

「射撃→格闘」の追撃

このタイプの追撃を決める場合、まず射撃を当て、次に飛行で追って格闘、という流れになる。このとき、基本的にはダブルガンスタイルで追撃するため、右のガンデバイスだけを相手に向け、左のガンデバイスはあらかじめ画面外に向けておこう。飛行からそのまま左トリガーを連打することで、格闘の射程内に入ったらすぐに格闘が発生するので、追撃が格段に決まりやすくなるぞ。

ショットガンでの追撃

ショットガンタイプの武器で追撃する場合に覚えてほしいのは、必ずクイックドローで射撃すること。クイックドローからのショットガンは威力が高く、これを決めるだけでダメージが大きく跳ね上がる。追撃を複数回ヒットさせる場合、どうしてもコンボが長くなり、周りからカットされやすくなる点に気を付けよう。一発の威力を最大限に高めることで、しっかりダメージを与えることができ、同時に周りからカットされる危険性を低くすることにもつながる。しっかりと身につけておこう。

オルガとアーロン

オルガと、アーロンのコンボ①は基本的に当て方は同じ。まず、最初の射撃をクイックドローで当てたら、ガンデバイスを一度画面外に向ける。そして、相手がダウンしたところに追撃でもう一度クイックドローからの射撃を決める。このとき、ダウンしている相手への追撃には時間の余裕があるので、落ち着いて確実にクイックドローを狙おう。

格闘といえばしづね!

しづねは機動力も高く、格闘が主力になるキャラなので、細かく解説していこう。

まず、①のコンボは前ページでも書いたが、二度目の格闘はその場でトリガーを引けばOK。ただし、空中の高い位置で当てたときなどは射撃後に飛行を挟もう。なお、マシンピストルのみの追撃でも、レバー上＋格闘からのコンボの威力を上回るぞ。

②のコンボは、小型火炎放射器を「当て過ぎない」ことが大事。小型火炎放射器がヒットしたのを確認したらすぐに格闘を入れよう。このときも、左のガンデバイスをあらかじめ画面外に向けておくことでスムーズに決めることができる。小型火炎放射器のヒット数が少なめだと、射撃後にさらにレバーニュートラル格闘の一段目のみ追撃で決めることが可能だ。

③のコンボはを状況を問わず決めやすく、弾切れ時にも追撃可能な点がうれしい。

④のコンボは、強襲型「アサシン」使用時の強力なコンボ。もちろん、小型火炎放射器がヒットした時にも同じ追撃が可能で、どちらも威力は絶大。最初のショットガンをうまくカス当たりさせて、再度クイックドローからのショットガンを当てることも可能だ。

威力は最高!　ジョナサン

ジョナサンの①のコンボは格闘ヒット時にロケットランチャーを撃ち、敵の近くで起爆させることで可能となる。ただし、少し離れた距離で起爆させないと、自身も巻き込まれる可能性があるので注意してほしい。最初の追撃後に、少し後退してからロケットランチャーを撃つのが、自身を巻き込まずに済むコツだ。うまく当てれば、そのダメージは360を超えることもある。スーパーアーマー効果でカットされにくいのもポイントだ。

鏡華の格闘は弱い?

最強の2D対戦格闘ゲームが再びアーケードを熱くする！

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：2012年秋稼働予定
■システム名：RINGEDGE2
■ネットワーク：未定

※画面は開発中のものです。

アーケードゲーム業界を長きにわたって盛り上げた『GUILTY GEAR』シリーズも、アーケード格闘ゲームとしての流れは『GUILTY GEAR XX ΛCORE』のリリースで止まったかに見えた。その稼働から5年以上もの時がたち、いまだ支持され続ける2D格闘ゲームの金字塔が、まさかのリメイク作品として登場。数々のチューニングが加えられ、もはや新作と言っても過言ではない本作が、アーケードに旋風を巻き起こす。最近の格闘ゲームに熱くなれないという人にも、現役格闘ゲーマーにも、すべての人が熱くなれる格闘ゲーム『GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R』稼働まであと少し！

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS Rとは？

『GUILTY GEAR XX ΛCORE』からの最も分かりやすい変更点は、家庭用『GUILTY GEAR』シリーズでおなじみのクリフとジャスティスの追加。尖った技と戦術を併せ持つ、強力な戦士たちだ。そして既存キャラクターにも新技の追加を含む大規模なバランス調整が。これはもはや完全新作だ！

profile

小柄な体格に似合わぬ巨大な宝剣「斬竜刀」を使いこなす初代聖騎士団団長。ソルの腕を見込んで聖騎士団にスカウトするも脱走された経緯がある。また、過去にテスタメントを養子として育てていた。

profile

「あの男」が人間を素体として作った完全自律型GEARの第一号。ほかのGEARを支配する能力があり、すべてのGEARを率いて人類に宣戦布告し「聖戦」を開始する。なお、素体となったのは女性でディズィーの生みの親でもある。

家庭用版では強烈な必殺技を多数持っていた二人だが、本作ではどのような形で強さを見せ付けてくれるのか。新規プレイヤーはこの二人を選んで参戦してみては？

既存のキャラクターで気になるのはやはり、エディ、テスタメント、ミリアといったすさまじい強さを持ったキャラクターがどのような調整を受けているかという点。必殺の攻めは健在だろうか？

6/30、7/1 ロケテストリポート

変更点に興味津々!? 連日の大盛況!

6/30、7/1の二日間、クラブセガ新宿西口店にてロケテストが実施された。二日とも絶えず長蛇の列ができていたぞ。このロケテストでは、期間中限定で挑発をした際の相手のテンションゲージの増加量を増やすというユニークな調整がされていた。試合開始時から挑発をし合い、互いのゲージを増やしてから新技などを試す光景が多く見られた。変更点が膨大な量のため、闇雲に対戦で調べるのは骨が折れると判断したプレイヤーが多かったようだ。

お店の計らいにより、ロケテストの模様はリアルタイムに動画配信された。お店に足を運べなかった人も直接プレイはできないものの、変更点のチェックができた。

事前に公式サイトにアップされた各キャラの変更点リスト。店内にはこれがプリントアウトされ閲覧可能となっていた。総ページ数は何と50ページオーバー！

システム面のリニューアル

新規キャラクターの追加や既存キャラクターのチューニングに加えて、システム面にも変更点が存在する。特に、スラッシュバックは、多くのキャラクターにとって大きな影響を及ぼすはず。今から過去作で、多段技に対してスラッシュバックする練習しておけば、稼働時にいち早く活用できるかも。

連続ヒットしているかどうかを示すBEAT表示は何ヒット目で途切れたかが判別できるようになった。そのほか、配色の変更された体力ゲージにも注目だ。

スラッシュバック

スラッシュバックは、空振時の全体硬直時間が2フレームになり、スラッシュバックに一度成功すると、45フレームの間受付猶予6フレームのスラッシュバックを発動できるようになった。この変更により、密度の高い技に対して、連続スラッシュバックから反撃を狙うという戦術が取やすくなっている。飛び道具を絡めた攻めへの対抗策となることが期待される。

主な変更点
- ●空振り時の全体硬直時間が2フレームに
- ●連続スラッシュバックの難度が低下

黄色サイクバースト

ヒットするとダウン＆テンションゲージ全回復という見返りの高さが魅力だった黄色サイクバーストは、地上ヒット時にダウン復帰が可能になった。これにより、過去作で猛威を振るった投げ仕込み黄色サイクバーストのリターンが低下しており、成功時に起き攻めへ移行する流れが作れなくなった。ミリアなどには影響の大きい変更だ。

主な変更点
- ●地上・空中ともにヒットした際はダウン回避が可能に

キャラクター性能のチューニング

ここからは、キャラクター性能のチューニングについて、現在判明している中から個別に注目の変更点をピックアップする。クリフとジャスティスについては、家庭用版『GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS』のものをベースに解説を進める。さまざまな新技が追加された既存キャラクターの対戦では、過去作とはまた違った相性が見られるようになりそうだ。

新技はトリッキーな性能を持つものが多く、戦術への影響も大きい。いちはやく性能を理解しておきたい。

クリフ

リーチの長さを生かしてジャンプを誘い➡＋Pで迎撃する基本戦術は変わらないが、技のすきなどが調整され、より繊細な動きが要求されるようになった印象を受ける。

差し込みから強烈な一撃を狙え!

家庭用版では、差し込みからキャンセルで出したり、相手の技への反撃として猛威を振るったリフレクスロア。AC+Rでは無敵が削除された代わりに、壁張り付き効果が追加。ここから追撃をたたき込み一気にK.O.を狙うのだ!

ジャスティス

高性能な切り返し技S.B.Tは若干マイルドな性能に調整された。空中でミカエルソードが繰り出せるようになり、けん制の仕方や連続技の構成に変化が見られそうだ。

新技を使いこなし、相手を圧倒せよ!

新技にはなんと、テンションゲージを100%消費する大技(オメガシフト)も。空中ダッシュと地上ダッシュが削除されるというピーキーな調整を受けているが、技性能の数々はほかのキャラクターを大きく上回る。

ソル＝バッドガイ

注目変更点

●ドラゴンインストール中に新技が追加

●FBサイドワインダーの追加

ドラゴンインストール中の新技、たたき落としが追加されたことで、発動中の連続技に変化が見られそうだ。FBサイドワインダーにもクリーンヒット要素があるのかが気になる。

カイ＝キスク

注目変更点

●FBグリードセバーの追加

●チャージドライブが壁張り付けに変更

カイの注目変更点は何といってもFBグリードセバー。飛び上がらないため通常のグリードセバーよりも見切りにくい。加えて、単発のダメージが大きくコンボ運用も期待できる。

メイ

注目変更点

●オーバヘッド・キッスの性能変化

●究極のただだっこがダウン引き剥がし可能に

メイの注目点はオーバーヘッドキッスの性能変化。移動投げになったため、攻撃発生速度は低下したが、攻撃発生間際が無敵になった。暴れつぶしや割り込みに使えそうだ。

ミリア＝レイジ

注目変更点

●遠距離立ちSがジャンプキャンセル可能に

●FBシークレットガーデンの追加

FBシークレットガーデンは通常版よりも発生が早く、出始めをつぶされにくい。起き攻めにも変化が見られるか。また、通常技の変更も多いので、コンボも大きく変わりそうだ。

エディ

注目変更点

●新技エディ召還ヴァイスの追加

●ドリルスペシャルが二段目以降立ちガード可能に

代名詞ともいえる分身召還に旧来の攻撃を出すエディ召還ヴァイスが追加され、より動きの自由度が増したエディ。二つの召還を駆使して、恐怖の起き攻めで相手を圧倒しよう。

ポチョムキン

注目変更点

●ジャッジガントレッド停止の追加

●ジャンプDのダウン復帰不能時間増加

ジャッジガントレッドが停止可能に。相手の攻撃を受け止めつつ停止してポチョムキンバスターで投げる、といった芸当が可能になりそうだ。さらに気になる変更点はジャンプSからジャンプDへのガトリングコンビネーションルート追加。空中連続技の構成に変化がありそうだ。また、ジャンプDの空中復帰不能時間が増加にも注目。空対空、地対空の連続技からお手軽にダウンを奪える時代が到来するのだろうか……。

チップ＝ザナフ

注目変更点

●穀式迷彩中の重ねがけが可能に

●FB技の多数追加

FB技が多数追加されたチップは、攻めや連続技に大きな変化がありそう。穀式迷彩は、2度までの重ねがけが可能になり、成功するとより相手から見えにくくなるという性質が！

ファウスト

注目変更点

●立ちKカウンターヒット時が浮かせダウンに

●レレレの超突きがダウン剥がし可能に

何が出るかな？で出現するアイテムが増え、よりトリッキーさを増したファウスト。各種必殺技の派生も追加され、相手をほん弄する戦法は健在。変更の入ったレレレの超突きで火力アップなるか！？

梅喧

注目変更点

●妖刺陣が通常の必殺技に

●新技斬凶略の追加

ガードキャンセル技に懐かしの斬凶略が復活し、入力速度が重要になるが対空技に新たな選択肢が生まれそう。変更を受けた妖刺陣はコンボパーツとして重宝する技になりそうだ。

蔵土縁 紗夢

注目変更点

●新技↙＋HSの追加

●単発でも強化必殺技が出せるように

FB百歩沁鐘の壁バウンドが無くなり、戦い方に大きな変化が。↙＋HSは、過去作で猛威を振るった技の復活だけに、使い勝手が気になる。強化必殺技の変更は、連続技に影響か。

ジョニー

注目変更点

●ステップの高速化

●新技雲長の居合いの追加

注目はステップ速度の高速化。間合いを詰めやすくなり、より横押しに磨きがかかった。新技となるグリター・イズ ゴールド（上方向）は起き上がりに重なるかどうかが気になるところ。

アクセル＝ロウ

注目変更点

●蜂巣箱がガードポイント技に変化

●↙＋Pが2段技に変化

蜂巣箱は無敵時間がなくなった代わりにガードポイント技に。打撃部分の攻撃発生が早くなったため、相手の攻撃に対して置く感じに使うことになりそうだ。↙＋Pは2段技に変化したことで、ガード崩しに使いやすくなりそう。さらにボタンを押し続けることで1段目で停止させられるので、ボタンを押し続ける→ダッシュ通常投げ、といったいやらしいガード崩しの選択肢も取れるか。攻めの幅が大きく広がりを見せるだろう。

御津 闇慈

注目変更点

- ●FB陰の追加
- ●+Kのカウンターが壁バウンドに

針・一式は弾速が遅くなり、属性か上段攻撃と大きな変化が。FB陰は連続技方面での活躍が期待できそうだが、対空としての使い勝手も気になる。+Kはカウンター時の見返りに期待。

ヴェノム

注目変更点

- ●FB技のボールにバックスピン効果追加
- ●新技タクティックアーチの追加

とにかくテクニカルな方向に進化したヴェノム。FB技で撃ち出されたボールやそのボールに当たったボールはバックスピン回転により、画面端接触時にバウンドするようになったぞ。

テスタメント

注目変更点

- ●新技ルフトウォレントの追加
- ●新技+HSの追加

大きく戦術が変わりそうなテスタメント。ルフトウォレントはP版が相手の手前に、K版は相手の背後に出現する。ヒット時は毒状態となるのか注目だ。バッドランズの変更も気になるところ。

ディズィー

注目変更点

- ●ガンマレイにフォースロマンキャンセルが追加
- ●しゃがみKの基底ダメージ補正が緩和

ガンマレイのフォースロマンキャンセルを絡めた高威力連続技に期待がかかる。しゃがみKの基底ダメージ補正の緩和で、下段と中段を使い分けてガードを揺さぶるスタイルがさらに強化。

スレイヤー

注目変更点

- ●立ちHS空中ヒット時スライドダウンに
- ●FB Dステップの追加

HS Dステップと FB Dステップの追加でより攻撃能力に磨きがかかったスレイヤー。従来のコンボパーツが使用不能になってしまったため、火力を取り戻せるかが注目だ。

イノ

注目変更点

- ●FB抗鬱音階の追加
- ●HS狂言実行の性能変化

FB抗鬱音階は新必殺技。どのような性能に変化するのだろうか……。またHS狂言実行はスピードがアップし、さらに攻撃後は相手をすり抜けるように。新戦術に期待がかかる。

ザッパ

注目変更点

- ●新技やっぱり寂しくなりましたの追加
- ●犬攻撃（噛み付き）がガード可能に

幽霊状態で繰り出せるやっぱり寂しくなりましたは幽霊を使った立ち回りに大きな変化をもたらす。犬の噛み付き攻撃は、ガード可能となったので新たな連係を模索する必要アリ。

ブリジット

注目変更点

- ●→+Kが必殺技のみキャンセル可能に
- ●俺とキルマシーン（停滞）の追加

その場に停滞する俺とキルマシーンの追加と、必殺技でキャンセル可能になった→+Kが強力そうなブリジット。画面中を跳ね回りつつ得意な状況に持ち込めるかがカギか。

ロボカイ

注目変更点

- ●限カイラバーズの自爆が空中ガード不能に
- ●しゃがみS、しゃがみHSの温度による性能変化

限カイラバーズの自爆による衝撃波が空中ガード不能になり、発動後も安易に相手が逃げられないように。相手のテンションゲージがない状況下で戦術に組み込んでいけそうだ。

アバ

注目変更点

- ●極・諸刃モードが大幅にパワーアップ
- ●FB断罪に基底ダメージ補正が追加

FB断罪に基底ダメージが追加され、切り返しから大ダメージを狙いにくくなった。その分強化された極・諸刃モードは、かなりの爆発力が期待でき、戦術と連続技をより多彩にしてくれるだろう。

聖騎士団ソル

注目変更点

- ●ロックイット（Lv3）がダウン剥がし可能に
- ●サーベイジファング（Lv3）がダウン剥がし可能に

高レベルの必殺技が軒並み強化されている印象の聖ソル。Lv2以上の必殺技を使用した際のチャージゲージ減少速度も半減しているので、高レベル技をガンガン使えそうだ。

まだまだあるかも？ 演出などの変更点

キャラクターの性能面の変化だけでなく、背景などにも手が加えられていることが判明！ ジョニー率いるジェリーフィッシュ海賊団の新メンバーらしき姿も!?

ジェリーフィッシュ海賊団ステージの背景に、新キャラクターが!? 新たに描き起こされた彼女たちのディティールを要チェック！

緊急アンケート!

歴代トッププレイヤーに聞きました!

どうなの？ ΛCORE PLUS R

『ギルティギア』シリーズは、1998年に発売したPlayStation版『GUILTY GEAR』の発売から、14年以上が経過。長い歴史を紡いできたシリーズゆえに、それによってあまた有名プレイヤーが誕生してきたことも、見逃せない事象の一つ。今回はそんな激闘の歴史を歩んできた生き証人ともいえる、公式全国大会や闘劇で活躍した猛者たちにインタビューを敢行！『ギルティギア』シリーズで開催された数々の大会に華を添え、そして感動や衝撃を彩ってきた彼らが、最新作『GGXX Λ CORE PLUS R』(以下AC+R)について、どのような想いを抱いているか、その言葉の一字一句に注目せよ！

質問内容

Q1	最初にプレイしたギルティギアシリーズは？
Q2	ギルティギアシリーズの魅力を教えてください
Q3	AC+Rの発表を聞いたとき、どう思いましたか？
Q4	ぶっちゃけAC+Rをプレイしますか？

ケンちゃん

2001年に開催された『GGX』第二回サミーズカップ優勝者。その後はアルカディアなどでライターとして活動中。

A1	GUILTY GEAR
A2	何といっても個性あるキャラクターと、戦闘スタイルの自由度の高さが魅力のゲーム。10年以上たっても、操作性とグラフィックは色あせないのがすごい。
A3	「今、なぜ？」的な感覚があったけど、ロケテストの様子を見ると、今なお愛されている作品なんだ、と再確認。少しでも本作の魅力をいろいろな人に伝えられれば！
A4	完全にロートルですが、人生を変えたといっても過言ではない作品なので、もちろんプレイします。キャラクターはミリア、エディ、それともジャスティスか……。

小川

闘劇'05、'07、'10とギルティギアシリーズで3度闘劇を制したエディ使い。長い間最強プレイヤーとされ「暴君」の異名を持つ。

A1	GUILTY GEAR X
A2	このシリーズの魅力は、キャラクターが持つ特有の個性、システムの豊富さ、自由度と選択肢の幅、そして強烈な起き攻めと大ダメージコンボです。
A3	発表を聞いたときは正直驚きましたね。個人的にはどう変わるのか？そこが一番気になりつつも、調整内容はプランナーの有坂氏の手腕に期待してます。
A4	やはりプレイはしますね。何だかんだで自分がいろんな意味で育った出発のゲームですので。前作からどう変化するか、かなり楽しみにしています。

どぐら

闘劇'08『GGXXAC』優勝者。堅いガードで知られる関西のロボカイ使い。近年は『ストIV』シリーズのベガ使いとして活躍中。

A1	GUILTY GEAR XX
A2	システムの一つ一つがとても秀逸だと思います。うまく利用することで、そうでないプレイヤーと大きく差を付けることができます。
A3	正直、もう出ないと思っていました(笑)。発表を聞いて驚いたと同時に、また新しいギルティシリーズをプレイできるかと思うと楽しみで仕方ないです。
A4	上で言っちゃってますけど、もちろんやります!! 一番好きな格闘ゲームというのは今でも変わらないので、やらない要素が無いですね。

コイチ

闘劇'09『GGXXAC』ベスト4。入力精度に定評がある業界屈指の器用系プレイヤー。闘劇2012ではP4Uにアイギスで出場する。

A1	GUILTY GEAR X
A2	ほとんどのキャラクターが、起き攻めが決まると一瞬で勝負が終わるところですね(笑)。"ハメ"に近い、脱出困難な連係が堂々と存在しているところにも好感が持てます。
A3	『ギルティギア』ファンのための同窓会的なゲームになるのかなと思いました。新規で入ってくる方は、まず連係と連続技を覚えた上で対戦することをオススメします。
A4	もちろんプレイします。いろいろな調整が入って、新作のような感覚になっていればいいですね。あまり変わっていないと感じたら、ジャスティス使いになります。

イノウエ（かずのこ）

闘劇'10『GGXXAC』準優勝。ギルティシリーズ以外にもさまざまな格闘ゲームで好成績を残すマルチプレイヤー。

A1	GUILTY GEAR XX #RELOAD
A2	展開の早さと、キャラによって闘い方がまるで違う所ですね。一番遅いキャラのポチョムキンですら、展開が速い攻めを仕掛けられるので全キャラ対戦しててハラハラします。
A3	本当に出るの？ って思いました(笑)。それと、ジャスティスとクリフが使えるようになるらしいと聞いて、調整難しいだろうなとも思いましたね。
A4	とりあえずプレイします。面白かったら、必死にやります(笑)。後はプレイヤーの量や盛り上がりによると思いますね。

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R
開発者インタビュー

「GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R(以下AC+R)」のディレクター・山中文嗣氏と、シリーズの生みの親でもある石渡太輔氏へインタビューを敢行！『AC+R』制作に至った経緯から、作品の「今後」の話も飛び出しました。

profile

石渡太輔(写真右) アークシステムワークスゼネラルディレクター。ギルティギアシリーズの生みの親であり、シリーズ全般の監修をしている。

山中文嗣(写真左) アークシステムワークスの開発ディレクター。AC+Rでは企画立ち上げから、ディレクターとしてタイトル全体の制作進行を指揮。

聞き手／構成：原常樹

ギルティらしさは一切変わらず！ ヤンチャなチューニングをお楽しみに

――AC+Rの稼働がいよいよ目前に迫ってきました。

石渡　そうですね。ただ実を言うと、僕自身は今回の『AC+R』の開発にガッツリ携わっているというわけではありません。『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-』のときにディレクションを務めてくれて、その中で培った信頼があるということで山中に指揮を任せています。

山中　家庭用の『GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS(以下AC+)』のときに制作進行を担当させていただいたのが、ギルティシリーズとの付き合いの始まりでした。その後『BLAZBLUE』に浮気をしつつ（笑）、こうして再び開発を担当させていただくことになりました。

――アーケードで「Λ CORE」が稼働してから約6年がたちます。このタイミングでAC+Rがリリースされたのには特別な理由があるんでしょうか？

山中　実は年数がたったことで「AC+をそのままアーケードでリメイクしよう」という話が出てきたんです。とはいえ、単なるリメイクではユーザーが満足しない……それならもう1回チューニングをしてやらないとダメだろうということで、プランナーの有坂と僕とで「ぜひやらせてください」と言い出したのが作品の発端になります。

石渡　最近のエンターテイメント業界って作品が売り切りになってしまう傾向にありますが、ことゲームに関しては、濃い内容のものであれば時代がたっても楽しめるものだと思うんです。そういった意味で我々も過去のタイトルを復旧させるということは大事だなと思いAC+Rの制作に至りました。

――チューニングというお話ですが、キャラ調整の内容が膨大な量となっていますね。

山中　本作の調整は基本的に有坂に任せているので、僕自身はあまり細かい指示は出していません（笑）。ただ、一撃で状況が大きく変わるという"Λ CORE"という名前に恥じないコンセプトはそのまま残しています。その上で、逆転要素が過度になり過ぎないようには気を付けるように、ということだけは言わせてもらいました。

石渡　細かくバランスを突き詰めていった結果、調整個所はすごい量になっていましたね（笑）。最初に山中から調整内容を教えてもらったときに「これ、大丈夫なの!?　少しやり過ぎなんじゃないの？」って言った記憶が（笑）。

山中　それは僕も印象に残ってます（笑）。でも、今回に関しては、遊んでくださった方が「これはもう別のゲームだから一度触ってみなよ」とほかのユーザーさんに伝えたくなるような気持ちになってもらえたら成功だと思っています。細かい修正は加えつつも、起き攻めの強さなど"ギルティらしさ"はそのまま残してありますし、火力が物足りなかったキャラクターはそこを押し上げることで新たな武器に昇華。逆に今まで一部の技が強かったキャラクターは強過ぎた技をマイルドにしつつも、別の武器を与えることでスタイルチェンジできるように考えています。結果として、どのキャラを使っても「この技を使うのも面白いけど、あの技も面白いなぁ……」と迷うぐらいには戦術のバリエーションを増やしたつもりです。

石渡　こうやって改めて聞いていると、今回のAC+Rはいわゆるワイルド調整の行き過ぎた版じゃないかなって感じる（笑）。強かったキャラもただのダウン調整で終わったりはしてませんし、各キャラクターの足りない部分をとにかく埋める、ヤンチャな調整が来たなって（笑）。やはり、長い年月がたっていますから、「これだけ待たせておいて、微調整だけで済ませていいのか？」、といった意識はあったと思います。

クリフやジャスティスも新規参戦 最初は「大丈夫なの!?」という意見も

――新キャラクターとしてクリフとジャスティスがアーケード版に初登場するというのも驚きました。いずれも家庭用のAC+ではかなり強いキャラクターでしたが。

石渡　改めてこの機会に家庭用のAC+で2キャラとも触ったんですが、やっぱり「えっ、これアーケードで出して大丈夫なの!?」って思いましたね（笑）。ただ、有坂の中でプレイアブルキャラクターとしてしっかり成立させるビジョンがあるということだったので、そこは任せることにしました。

山中　今回のAC+Rに関しては、ステージ背景や音楽、さらにキャラクターのモーションの絵なども全くと言っていいほど足していないんですが、クリフとジャスティスに関しては必要に応じてプラスしようと考えていました。ただ、クリフに関しては新技が無くてもバランスが取れそうということだったので、ジャスティスにだけ新規モーションの技を追加させてもらっています。

――作中ではAC+から物語の進展はあるんでしょうか？

AC+Rは今後の口火だと思ってください！

石渡　残念ながらシリーズとしての進展はありません。あくまでも格闘ゲームとしてリリースしているものなので、対戦ツールが一つ増えたと考えてください。

――これまでアーケードゲームに密接に携わってきたお二人ですが、今後アーケードゲーム業界が盛り上がっていくためにはどういった要素が必要だと思われますか？

石渡　一昔前はゲームセンターはコミュケーションの場だと思っていたんですが、スマートフォンなどの普及によって大きく時代は変わったと思います。それでも大勢の人間が物理的に一個所に集まるというのは大きいと思いますし、そこで新たなコミュニティの作り方を提案するというのは今後の僕らの課題になってくるような気がしています。やはり僕らが作ってきた作品はアーケードに育ててもらった部分は大きいので、新しくアーケードを盛り上げていけるような仕掛けというのは考えていきたいですね。

――新しくコミュニティが育まれる場としては、まだまだ健在だと。

石渡　大人になるにつれ、人と人が集まる場ってなかなか見つからなかったりするんですよね。コミュケーションの場っていう意味でもゲームセンターの存在はまだまだ重要だと思います。

山中　顔と顔を合わせて友達付き合いができる場ってなかなかありませんからね。最近ではラグをあまり気にせずネット対戦ができるようになりましたが、ゲームセンターで筐体を通して向こう側の人間と拳を交えて、終わった後に「お前、強いな……」って通じ合う。そんな少年漫画みたいな展開が昔はよくあったと思うんです。僕もそういう時代を経験してきた人間ですし、それは今の日本に欠けている部分だと思うので、僕らがガチの対戦ツールを作るという形でこの素晴らしい文化を支え続けていけたらいいなと考えています。

石渡　やはり、アーケードゲームの中でも、格闘ゲームのような人と人が交わるゲームはコミニュケーションも活発になると思いますね。そういえば、最近皆でワイワイ飲める「飲み屋横丁」が再ブームになっているみたいですが、やっぱり人間は潜在的には他者とのダイレクトな交流を求めていると思うんですよね。アーケードの場もそういった「横丁的空間」にできたらいいなぁ……。

作品の集大成となるAC+R 気になる今後の展開は……？

――大会の開催も企画されているんでしょうか？

山中　そうですね。何らかの形で開催していけたらうれしいです。

石渡　やっぱりeスポーツ（エレクトロニック・スポーツ）としての側面がアーケードゲームにはあるので、大会は大きく盛り上がる要素の一つだと思います。「ゲームなんて」と言われてしまいがちですが、うまくなるにはお金も労力も必要ですし、何より作っている僕らだって本気。だからこそ、いろいろなドラマが生まれるんですよね。日本でもゲームがうまいと認められることが、その人の人生にとって価値がある、そういう証拠を残していくような文化が作れたらいいですね。

山中　日本のそういったシーンはまだまだ駆け足で作っていってる段階ですよね。例えば大会の観戦なんかもネット時代になって楽になっていて可能性を感じます。ただ、駆け足ななかでも、徐々に今までとはあり方が変わっている気がしますね。

石渡　あり方自体が動いているから僕らも見せ方を考えないといけないんですよね。単純に試合が面白いというだけでなく、自分持っている情報をほかの人と共有することで価値を生み出せたり、会場に直接来ることでその経験が大きな価値を持つ、そんな仕掛けを作りたいなと……むしろ、作っていけないとダメだなと思っています。

――最後にギルティシリーズのファンに向けてひと言メッセージをお願いします。

山中　AC+Rは「作品の集大成」として心を込めて作らせていただきました。ロケテストの様子も拝見させてもらったんですが、すごい盛況で！　いい意味で、年齢層の高めのユーザーさんもたくさん見られたのでより一層気合が入りました。ぜひ完成版に期待してください！　僕も石渡もまだまだギルティシリーズをやる気は満タンなので！

石渡　えっ、どうだろう……？

山中　どうだろうじゃないよ（笑）。なお、移植に際して、セガさんの新基板「RINGEDGE2」を採用させていただいたんですが、正直この作品に関していえば基板の性能を持て余している感じです（笑）。こういった部分からも今後の可能性を感じたので、いろいろと仕掛けていけたらいいなと考えています。

石渡　そうですね！　ギルティシリーズというコンテンツをこのまま枯らすつもりはありませんし、今後も成長していくべき作品だと思っています。これからも何らかのアプローチはしていきたいです。皆さんもAC+Rはその口火だと思って楽しみにしていてください。よろしくお願いします！

お待ちかねの本格掲載スタート！
ようこそ、『アンダーナイトインヴァース』の世界へ

UNDER NIGHT IN-BIRTH

正式稼働まで約2カ月と迫ってきた、エコール&フランスパンが送り出す『UNDER NIGHT IN-BIRTH』（以下、「UNI」）。今回は物語&システム詳細をお届けしよう

FRENCH-BREAD

- インヴァース
- エコール／フランスパン
- 2D対戦格闘
- 8方向レバー＆4ボタン
- ：2012年9月20日予定
- ：RINGEDGE2
- ：未定

虚ろの夜を彷徨する者たち。
彼らの運命が、いよいよ加速していく——

main story

20xx年。情報化社会の恩恵が多くの人々に認知されていき、
情報技術を中心とした人々の生活は、少しずつだが変化を見せていた。
テクノロジーの進歩は目覚ましく、すべての事象が科学の名の元に解析され、
多くの人間が「この世に不思議なことなど1つも無い」と思っている現代。
そんなときにでも、人々の間で囁かれる噂話に変わりは無い。
ここ数年で突如騒がれ始めている1つの噂。「人を食う影」——。

主に学生層を中心とした若者の間で囁かれ続ける「虚ろの夜」の噂。
黒ずくめの大きな人影に取り囲まれ、周囲の灯りが失われていき、深い暗闇に飲まれていくような感覚。
影に喰われた者は魂を失う。ある者は「虚ろの夜」を永遠に彷徨い、ある者はそのまま命を落とす。
どこかで聞いた昔話だと笑うしかないような奇怪な出来事。
魔法か呪いとでも思わないことには説明ができない。それほどの不可解な怪事件が相次いだ。

「バカらしい…。このご時世に魂だの神隠しだの、あるわけねーじゃんか…」
学友達の噂話を聞き流しながら帰路につく少年、ハイド。
そうやって否定をしながらも、日常の退屈を持て余し、心のどこかでそういった怪異に憧れる1人。

いつも通りの退屈な帰り道。彼のそんな思いは、唐突に突き崩される。
遠くに見えた黒い大きな人影が、急速に近づいてくる。不気味に輝く白い瞳が彼を捉えた。
突如襲いかかる不快感。揺らぐ足元。暗く濁る景色。——彼の元に「夜」がやってきた。
体中に黒い「なにか」が絡み付き、全身からすべてを吸い上げていくような感覚。
力の入らぬ四肢を為す術なく放り、その身をアスファルトに委ねようとしたとき、
彼の身体は、細い手で捕まえ上げられる。

「——まったく。どこを見て歩いてるんだ、オマエは」

暗闇の中に、聞き覚えのない女の声が微かに響く。
掴まれた腕を辿ると、そこには飾り気のない服装の小柄な少女。
もう一方の腕に携えられた無骨な大刀が、この異様な光景に拍車をかける。
飾り気のない服を纏い、少年のようにも見えるその少女は、
握られたそれを軽々と振り回し、彼の周囲「闇」を薙ぎ払っていく。
それが、彼がその日その場で見た、最後の光景だった。

急速に薄れ行く意識の中、聞くべきことはいくつもあった。その中で彼は最も重要なことを口にする。
「オマエは…、一体何者なんだ…？」

「なんだ…まだ喋れたのか。なら丁度良い。オマエはいつまでそうしているんだ。
生きて帰りたければ立ち上がれ。立つ気が無いなら置いていくぞ」

「ふざけるんじゃねえ」。声にならない声を上げ、
全身に力を込めるも、彼女の支え無しには立ち上がれない。
立てるだけ立派だ、そんな情けない言葉をかけられながら、2人はその場を後にする。
これが2人の出会い。物語はここを軸に揺れ動いていく——。

organisations　勢力から紐解く『UNI』

精緻な世界観を備えた『UNI』を知るに当たり、登場キャラクターたちが属する組織を見ておこう。

忘却の螺旋<アムネジア>

夜刀、光輪に敵対する悪の新興勢力

夜刀と敵対する勢力で、強力な力を備えた偽誕者を多数擁している模様。その力は組織を統べるヒルダが体現しているといえよう。どうやら「永劫無限の七日間<セブンデイズイモータル>」に何らかの目的を果たそうとしているようだが、詳細はまだまだ謎に包まれている。

夜刀<ヤト>

リンネ　フレンシュタイン

リンネが束ねる謎の組織。ハイドを救い、協力を求める

夜刀は偽誕者の集まる組織であることは間違い無さそうだが、その目的は不明。虚無<イモータル>に襲われたハイドを助けたことから、通常の人間に敵対する勢力ではなさそうだ。そこで「姫」と呼ばれるリンネは、夜刀において上の地位に置かれた人物だろう。

偽誕者<インヴァース>

古より眠る生体兵器

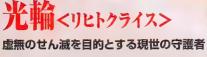
バティスタ

己の意思で行動する異能力者たち

特定の組織に属していない人物もまた、各々の目的を抱えて行動している。いずれも超人的な異能力を備えているものの、偽誕者ではない者も居る。

光輪<リヒトクライス>

オリエ

虚無のせん滅を目的とする現世の守護者

偽誕者集団で、怪異を引き起こす虚無<イモータル>をせん滅し、世界の平穏を守ることを目的とする組織。虚無に親を殺された子供を引き取って育てるなど、その活動は戦闘行為だけにとどまらない。勢力を拡大する忘却の螺旋<アムネジア>の調査もその一端である。

偽誕者を喰らう者

メルカヴァ

key words　キーワードから紐解く『UNI』

謎に満ちた『UNI』の世界。いくつかのキーワードを知ることで、その精緻な世界観を探ってみよう。

●偽誕者<インヴァース>
虚無<イモータル>に自身の存在を喰われた人間のこと。自我を保ったまま帰還し、人間を超越した顕現化<イグジス>の能力を行使する。その名は「生者でも死者でもない、生まれ[illegible]」[illegible]。

●再誕者<リヴァース>
偽誕者を超越した存在。ケタ違いの[illegible]的な能力を保持すると言われ、[illegible]が確認されているとされるが、全ぼうを[illegible]は居ない。

●顕現化<イグジス>
能力者本人の強い想い・イメージを実体化させるための力。英語のexist（存在）に由来し、EXSと略される。魂・精神・心といった言葉が当てられることもある。偽誕者だけでなく、この世界を取り巻くすべての者にとって重要なファクターである。

●虚無<イモータル>
この世界に存在する魔物。人間の存在<イグジス>を喰らい、その力を行使し、この世にさまざまな怪異を顕現させると言われている。虚無に襲われた人間は精神・魂を喰われたような無気力状態に陥り、やがて死に至って、その亡骸は新たな虚無となる。

●虚ろの夜
虚無の住まうとされる異世界への扉が開く夜のことで、虚無がこちらの世界に出没して活発に行動を起こす時でもある。現実世界でいうとこの夜は月に一度、一晩で終わる。しかし極稀に長期にわたって続く虚ろの夜が訪れ、人々はそれを「永劫無限の七日間<セブンデイズイモータル>」と呼び、畏れている。

●器<ヴェセル>
EXSが収められる器の意味。人間でいえば肉体に相当する。

●自律神経回路（オートノミックナーヴ）
はるか古代に生み出された人型の生体兵器。虚無・虚ろな夜の監視をプログラムされている。その1体であるバティスタが目覚めたのは、このところの不自然な偽誕者の増加と急激なEXSの増減が原因である。

●GRD
グラインド（研ぎ澄ます）の略で、EXSを電気とするならGRDはそれを強く伝える電線の役目を担う。コンセントレーションはGRDの精度を高めるため、ヴェールオフは意図的にGRDを収束させてEXSの強化を図る行動となっている。人的な干渉・ノイズに非常に弱いため、能力者同士の戦闘は人目を避け、少数で実行される。

●FLS
虚無の力の[illegible]もの。false（誤った、偽の）が語源で、「[illegible]扱うEXS」の意味を持つ。[illegible]とFLSは[illegible]のS極とN[illegible]、[illegible]は無い。

●インフィニットワース
偽誕者が追い詰められたときに[illegible]能力技。奥義と位置付け[illegible]であるが、武術のそれとは異なり、[illegible]としては偽誕者になった時[illegible]。

「虚ろの夜」で邂逅する十の者たち――

『UNI』で登場する10体のキャラクター。ここではそのプロフィールと特徴を見てみよう。

個性に満ちたキャラクター特性 混とんの闘いの予感

漆黒の闇に包まれた「虚ろの夜」の世界を舞台に、様々な想いや目的を抱く十体のキャラクターが紡ぐ多層の物語……。本作は、対戦格闘ゲームとしての面白さと同等に、豊富なワードで語られるストーリーも大きな魅力。ここでは登場キャラクターに着目をして『UNI』の世界を解説していこう。

また、現（開発）バージョンで実際にプレイをしてみて分析をした、各キャラクターの特徴も併せて紹介しよう。従来の2D対戦格闘ゲームの枠に囚われない、個性的なキャラクターがそろうのだ。

滞空行動や空中移動が可能な者も。空間の使い方もキャラクターによってさまざまだ。

飛び道具のバリエーションも多い。画面の幅を広く使ったスピードある闘いが展開する。

各キャラクター「アビリティ」一覧

本作で登場する偽誕者<インヴァース>たちはさまざまな特殊能力をその身に備えている。能力名はキャラクターの特徴を端的に表したものでもある。その一覧を紹介しよう。

キャラクター	アビリティ
ハイド	漆黒のEXS「ヴォイドレッド」
リンネ	疾駆のEXS「スピードスター」
ワレンシュタイン	剛力のEXS「ヘカトンケイル」
カーマイン	命血のEXS「ブラッドスパイク」
オリエ	純潔のEXS「タナトス」
ゴルドー	強欲のEXS「スナッチャー」
メルカヴァ	怪蛇のFLS「ヨルムンガンド」
バティスタ	隷約のFLS「レストリクション」
セト	穿鎖のEXS「ケーリュケイオン」
ユズリハ	散華のEXS「無明長夜（エインセル ロスト）」

ハイド

幾重にも重なった偶然に翻弄される少年

自分を救ったリンネを助けるために

虚無に襲われたところをリンネに助けられ、一命を取り留めた高校生。その際に偽誕者として覚醒し、彼女に求められるまま虚無と戦い続ける。次の虚ろの夜、家に居座り続けたリンネがハイドを巻き込むまいと姿を消した。彼女を助けようと決意したハイドは一人、後を追う。

キャラクターインプレッション

派生技を持つ飛び道具、無敵時間のある対空技、連続技に適した連続入力技など、バランスよく必殺技を所持するハイドは非常に操作が簡単なキャラクターだ。そして、ダッシュ攻撃や、ジャンプ攻撃といった攻めの初手となる行動も強力なので、格闘ゲームに慣れている人ならなんなく動かせるようになるはず。

連続技始動パーツが多いのもハイドの強み。さまざまな状況から、空中連続技をたたき込めるのだ。

リンネ

ハイドの前に現れる"邂逅の少女"

次なる虚ろの夜に待つものは？

夜刀に所属する年齢不詳の少女。「夜刀の姫」と呼ばれ、ワレンシュタインと行動を共にしている。彼女が助けたハイドに己を殺すことを期待しているようだ。虚ろの夜の『深淵』で待つという忘却の螺旋の長ヒルダと決着を付けるため、単身で彼の地へ向かう。

キャラクターインプレッション

スピードスターの名にふさわしく、全キャラ中唯一、二段ジャンプで空中で軌道変化できるリンネ。さらにはダッシュキャンセル可能な飛び道具の「空牙」など、相手をかく乱することにおいてはほかの追随を許さない。飛び道具、無敵技、さらには奇襲に最適な突進技とそろっているスピードタイプのオールラウンダーなのだ。

ほかのプレイヤーを凌駕するスピード性能。飛び道具とダッシュで奇襲を仕掛けられる。

ワレンシュタイン

悠久を生きる"豪腕の怪老"

数百年の刻を生きる剛力の老人

数百年生きているという老人。夜刀に縁があり、リンネに付き従う。彼らを襲った忘却の螺旋の者が言い残した「次の虚ろの夜で決着を付ける」という言葉。リンネの身を危険に晒さぬため、また、かつての戦友でリンネの兄であるクオンとの約束のため、元凶を片付けに向かう。

キャラクターインプレッション

主要のけん制技である立ちBや、中段攻撃の↓↘→+Bとほぼ同じリーチを持つコマンド投げを持ち、中距離での闘いを得意とする。又、近距離のコンボダメージも高く、投げ抜け不能のコマンド投げを軸に崩し要素も豊富。移動速度は遅いが、突進投げや、空中ダッシュは早く、ジャンプC攻撃による崩しもいけそう。

長いリーチを誇るコマンド投げ「ドレーエン　ドルヒボーレン」を武器に、中距離戦を優位に闘え。

カーマイン

願うは狂気と快楽"原初の赤"

力を誇示し、闘うことを目的とする

自分以外の能力者に「ムカつく」という理由だけで襲いかかる無法者。自らの生命力を代償として能力を発揮する。忘却の螺旋に属する者を倒した折、ヒルダこそが最強の偽誕者だと耳にする。自分を差し置いて楽しそうに暴れている奴を、彼が放っておけるはずもなかった。

キャラクターインプレッション

血のようなものを自在に操りながら闘うカーマインは、一部の攻撃を出すことで地面に罠（ディゾルブ）を設置できるのが特徴。ディゾルブは特定の技に呼応して相手に襲い掛かる牙となる。ただし、飛び道具系の必殺技は自身の体力を消費してしまうので、しっかり出しどころを考えて使う必要がありそうだ。

広い範囲をカバーする↓↙←+AorBorC。ディゾルブと組み合わせてフィールドを制圧しよう。

現世の護り手"光輪（リヒトクライス）の執行官"
オリエ

忘却の螺旋調査任務を帯びた執行官

虚無に両親を殺された過去を持つ。自分を育ててくれた組織・光輪<リヒトクライス>の恩に報い、同様の境遇の子供を増やさないのを目的に、同組織の執行官として虚無のせん滅に尽力している。虚ろの夜の動向、偽誕者の大量発生、勢力を拡大する忘却の螺旋を調査に当たる。

キャラクターインプレッション

[illegible]できる通り、[illegible]を多く持つキャラクターだ。発[illegible]い対空技や、高性能なダッ[illegible]攻撃も備えているので、接近[illegible]も高水準でこなすことができる。[illegible]らに、突進技の移動距離、移動[illegible]度が[illegible]ぬけているので、離れ[illegible]相手[illegible]もプレッシャーを与えられ[illegible]だ。

圧倒的な速度で相手の懐に入り込んでしまう。しかもヒット時は連続技のオマケつきだ。

魔鎌振るいし"強欲の収穫者"
ゴルドー

己の意志で騒動の中心へ向かう傭兵

能力者たちからは「常勝の傭兵」と恐れられる。だれかの傭兵として力を振るうのが常だったが、その真意は不明。次の虚ろの夜を前にした不穏な空気、再誕者の影、そして昔なじみである忘却の螺旋の企みを知り、だれに雇われるでもなく、一人で虚ろの夜の『深淵』へ向かう。

キャラクターインプレッション

鎌状の武器を持つゴルドーは、その武器のリーチを生かしたけん制がポイントに。相手の行動を制限する立ちCや、連続技の主軸になる↓↘→+AorBorCなど、圧倒的制圧力で相手を封殺しよう。けん制能力に優れているが、コマンド投げや↙+Cの下段技、→+Bの中段技など崩し能力も兼ね備えており、攻守ともにこなせるぞ。

圧倒的なリーチを誇る主力けん制技、画面の半分以上をカバーし、相手の動きを制限するぞ。

全ての存在を喰らう"深淵の怪蛇"
メルカヴァ

偽誕者を狩るべく、彼らの集う地へ

虚無に酷似した姿を持ち、偽誕者を喰らう存在。再誕者の成れの果てとされ、興味を持ったヒルダに執拗にまとわりつかれて鬱陶しく感じていた。今日の虚ろの夜、多くの偽誕者が集まり、ヒルダが何かを企んでいるのを感じ取る。彼もまた、多くの食料を求めて狩りへと出向く。

キャラクターインプレッション

メルカヴァは異形の腕から繰り出される圧倒的なリーチを誇る攻撃が強力。特に↓↘→+AorBorCは非常に攻撃範囲が広く使いやすい。遠距離から相手を封殺しよう。見た目に反して素直で使いやすい技が多いが、中には腕を翼に変化させて浮遊するような異形であるが故のトリッキーな行動も存在する。

己の分体を地面に3体放つEX必殺技。放たれた分体は高速で相手を自動追尾しながら襲いかかる。

虚無を滅する命を受けた"自律神経回路"
バティスタ

長き眠りから目覚めた古代生体兵器

虚無と虚ろの夜の監視を任とする、自律神経回路<オートノミックナーヴ>の1体。このところの偽誕者の急増とEXSの急激な増減を察知し、悠久と呼べるほどの長い眠りから目覚めた。EXSを食い荒らす元凶を調査・せん滅するべく、虚ろの夜の『深淵』へと向かう。

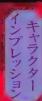
キャラクターインプレッション

球状の飛び道具や直進するレーザー、攻撃すると破裂する設置系の飛び道具を持つ。これらを駆使し、遠距離から攻撃するのが戦闘スタイルだ。必殺技は一目見て分かるものが多いものの、入力がやや特殊。←or↓方向の一般的なため技のほかに、→or↑方向の珍しいため技を持つテクニカルキャラだ。

対空や割り込みには↓ため↑のこの技。飛び道具キャラだが、接近されてもこれで切り返せる。

闇に住まう"姿無き暗殺者"
セト

リンネの姿を探し求める暗殺者

存在を知るものからは「暗殺者（アサシン）」と恐れられる少年。普段は何者かの指示を受けて行動しているらしく、特定の能力者の前に現れては唐突に勝負を挑んでいる。ある時リンネの名を耳にして以来、だれに命じられたわけでもなく、彼女の姿を探し続けている。

キャラクターインプレッション

高い機動力から繰り出されるトリッキーな動きを得意とするセト。暗殺者（アサシン）の異名の通り、奇襲からの近接攻撃で多彩な連係を仕掛けることができる。通常技やダッシュ攻撃のリーチは短いものの、設置可能な飛び道具を盾に攻め込むなど、相手のスキを付いてヒットアンドアウェイの攻めを狙っていけそうだ。

高速で突進するEX「双鉤のヴェンジェンス」。相手のスキを逃すな！

刹那の狭間に住まう"神速の斬撃"
ユズリハ

面白さ重視で虚ろの夜へと出向く

古来この地を守る「社の守人」の家系に生まれたが、その奔放な性格から両親にも知識の伝承を諦められた。己の身の丈ほどの長刀を手に、夜な夜な街を歩き回っている。「面白そうだから☆」という理由だけで、家伝の長刀を手にして能力者の集まる虚ろの夜へと赴く。

キャラクターインプレッション

長大な日本刀を所持したキャラであるユズリハ。それを使って繰り出される技のリーチは最大のウリのひとつ。必殺技と、→+各種ボタンで出る攻撃はかなりの長さを誇る。また、これらの技は、技入力後ボタンを押しっぱなしで構えに移行して、その状態でコマンドを入れると、キャンセルでほかの技につなげることができるぞ。

抜刀を使った必殺技は空中でも使用可。なんとこの距離でも攻撃がヒット！

多彩なシステムが闘いにドラマを生む

本作の多彩なシステム群の紹介をしよう。うまく使いこなせば闘いの幅が大きく広がるはずだ。

操作体系

本作の操作はレバーと4ボタンを用いる。ボタンの数が少ない分、レバー方向＋ボタンの特殊技や、同時押しなどで繰り出せるシステム行動が多彩にあるため、やり込みを重ねれば上級者も納得の奥深い戦術を組み立てることができる。また、ボタン連打で繰り出せるスマートステアなど、簡単な操作で爽快感を得られるシステムを搭載しているので、格闘ゲーム初心者でも十分に楽しめるはず。

必殺技コマンドは⬇⬊➡や⬇⬇など、2D対戦格闘の中では簡単なものがほとんど。難しいコマンドを要求されない親切設計なのだ。

基本システム

ガード	相手の攻撃に合わせて レバーを後方に入力
投げ	相手に近づいて、 ⬅or➡＋A＋D
受け身	吹き飛ばされ中に レバー＋AorBorCを押し続ける
スマートステア	A→A→A→Aと連続入力
パッシングリンク	A→B→Cなど、 自由な順番で通常技を入力
コンセントレーション	Dを押し続ける
アサルト	➡＋D
シールド	⬅or⬉＋D（空中可）
チェインシフト	ヴォーパル状態(下記Pickup参照) にD→D
レデュース	ダメージを受ける直前に いずれかのボタンを押す
ヴェールオフ	EXSゲージ100%以上で A＋B＋C

画面の見方

①タイムカウント
ラウンドの残り時間。インフィニットワース発動中はタイムカウントが進まない。00カウントでタイムアップとなりヴァイタルヴェゼル（後述）残量の多い方が勝利となる。

②ヴァイタルヴェゼル（VITゲージ）
体力を表すゲージ。攻撃を受けると減少し、無くなった側が敗北となる。キャラクター間で総体力の差があり、後半部分ほど密度が高いため、見た目と実際の体力は一致していない。

③イグジスエンハンス（EXSゲージ）
各種攻撃の空振り、ヒット時に加えて、ダメージを受けた際、相手の攻撃をガードした際にも増加する。EX必殺技やヴェールオフといった強力な行動を出す際に使用する。

④グラインドグリッド（GRDゲージ）
戦況の優劣を表すゲージ。優勢と判断されると増加し、劣勢と判断されると減少していく。基本的には、前に出るか、後ろに下がるかというところを判断して増減が決定する。

⑤GRDトランスファーステイト（TSゲージ）
戦況の切り替わるタイミングを表すゲージ。ゲージが12時の方向の時点でGRDが多い方がヴォーパル状態と呼ばれる、パワーアップ状態に突入。GRDが同じだった場合は両者ヴォーパル状態へ。

⑥ヒット数表示
技のヒット数を表す。ヒット数の下に表示されるバーは、連続技がつながっているかどうかを判断する目安になる。青は連続ヒットが継続、ピンクは途切れている、オレンジは追撃不可能を示す。

Pick up! イグジスエンハンス（EXSゲージ）

イグジスエンハンスを効率よくためて、強力な技を放て！

イグジスエンハンスは、近年の格闘ゲームでの「必殺技ゲージ」として考えれば分かりやすい。これを消費することによって、特定の必殺技の強化版「EX必殺技」（EXSゲージ100%消費＆Cで発動）やインフィニットワース（後述）といった攻撃手段を繰り出せるほか、シールドやアサルトといった便利な行動も繰り出せる。攻めている側がたまりやすい傾向にある。効率よくためたいなら、接近戦を仕掛けてパッシングリンクでどんどん相手へと攻撃を仕掛けるのがいいだろう。なお、EX必殺技の使用後は、一定時間ゲージ増加量に制限が掛かるため、使いどころには注意が必要。EX必殺技は連続技に組み込むことで真価を発揮するものから、無敵時間の長いものなど、その種類はさまざま。また、EX必殺技としてしか繰り出せない必殺技も存在するので、このゲージの管理が戦略に大きくかかわってくる。

インフィニットワースは絶大な威力を誇る。発生が早く、無敵時間が長いものが多いのも特徴。

メルカヴァやカーマインは、EX必殺技としてしか繰り出せない必殺技を持つ。

Pick up! グラインドグリッド（GRDゲージ）

猛ラッシュを仕掛けて、技の威力を底上げせよ！

GRDゲージが相手より多い状態で、TSゲージの状況とタイミングが噛み合えば攻撃力が大幅に増加する「ヴォーパル状態」へと突入するため、このゲージは常に優位を保っていきたい。基本的には、自分が前に出るか、相手が後ろに下がるかで増加していく。コンセントレーション、シールド、ガード成功、受け身成功、レデュースなどでも増加するので、これらの行動を使って、うまくゲージを減らされないように戦うのだ。基本的に、攻めている側がたまりやすいゲージになっているが、中段攻撃や下段攻撃といった、ガードを揺さぶる行動をガードで凌いだ際には、GRDゲージの増加にボーナスが掛かるのだ。

GRDトランスファーステイト(TSゲージ)

戦況の切り替わるタイミングを示すTSゲージは、現状では周期が変化しているように見える。GRDを高めに保ち、ヴォーパル状態を狙え！

ヴォーパル状態になると……

攻撃の威力が高くなる。基本コンボでも十分なダメージを与えられるので、相手にとっては脅威となるはずだ。

注目システム① 状況に応じた変換で 戦いの主導権を握れ! コンセントレーション

EXSゲージを消費して、GRDゲージを増加させる。本作においてダメージ源となるEXSゲージを消費して、GRDゲージを増加させるメリットはいまのところ不明だが、一瞬だけEXSボタンを押せば、EXSゲージを使用すること無くGRDをためられるので、このままの仕様ならうまく要素で使っていけそうだ。攻略が進み、EXSゲージへの依存度が低いことが判明したキャラクターには重要なシステムとなる可能性もある。

EXSゲージよりもGRDゲージが重要になる局面では、高い効果を発揮しそうなコンセントレーション。押しっぱなしにするとゲージの増加効率も高いが、動作も大きくなる。

注目システム② 技のスキを打ち消し 高速の連撃を! チェインシフト

ヴォーパル状態でのみ使えるシステムで、GRDゲージをEXSゲージに変換することができる。こちらは、技をキャンセルして繰り出す（一部例外あり）ことが可能なので、攻めの継続にも使える。

GRDゲージを回収しつつ攻め立てろ!

大技のスキをカバーするように使っていけるのも心強い。

注目システム③ 変幻自在の奇襲手段 逃げへの対策にも! アサルト

EXSゲージが0でも出せる。開幕直後の奇襲手段になるか。

EXSゲージを消費して、小さく前方に飛ぶジャンプを繰り出す。キャンセルで繰り出すことはできないので、地上ダッシュやジャンプからの奇襲として使っていくことになる。

注目システム④ 密着状態から相手を引き離し カウンターのチャンスをうかがえ! シールド

EXSゲージを消費するものの、相手との距離を離すことができる強力なガード。空中でも使用可能なのが特徴だが、空中ガード不能技には成立しない。密度の高い地上の攻めに狙おう。

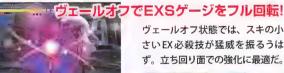
シールドで距離を離し一気に攻勢に転じろ!

地上の攻めに対して、シールドで距離を離せば反撃の糸口がつかめる。多用し過ぎるとEXSゲージが無くなるので、要所で狙おう。

注目システム⑤ 溜めた力を解放し 全力をぶつけろ! ヴェールオフ

キャラクターの攻撃力と防御力が一定時間強化されるヴェールオフ中は、EX必殺技などのEXSゲージ消費行動を自由に繰り出せるが、これらの行動をするたびに、ヴェールオフの残り時間が減少していく。ヴェールオフ終了後はEXSゲージが0になってしまうので、相手の反撃に注意。ここぞというときに使っていきたいシステムの一つだ。

ヴェールオフでEXSゲージをフル回転!

ヴェールオフ状態では、スキの小さいEX必殺技が猛威を振るうはず。立ち回り面での強化に最適だ。

ヴェールオフ発動には攻撃判定がある。ABCを長押しすると、ためで発動モーションをずらすこともできるので、相手に読まれていた際のフォローもできそうだ。

注目システム⑥ 戦況を一撃で覆す 切り札を発せよ! インフィニットワース

GRDゲージがたまっている状態でインフィニットワースをヒットさせれば大ダメージを与えられる。逆転性の高さが魅力だ。

EXSゲージを200％消費するか、もしくはヴェールオフ状態中に繰り出すことのできる各キャラクターの切り札とも言える必殺技。ゲージ効率を考えると、ヴェールオフ中に繰り出すことをオススメしたいが、その分、相手にも警戒されやすくなる。連続技はもちろん、切り返し手段としても重宝する。

プレイ　インプレッション

システムの多さから、一見難しそうに見えるゲームだが、仕組みは非常に分かりやすいため、格闘ゲームに触れたことがある人ならすんなりと楽しめるはず。"攻め"が非常に強力なゲーム性になっている上に、GRDゲージまで加わって、一度闘いのペースを握ると相手に何もさせないまま倒し切ってしまうところは爽快感にあふれている。そして、多彩なシステムに加えて、どのキャラクターも、特徴的で尖った闘い方をするので、自分の選んだキャラクターを信じて遊んでみよう。同社の『メルティブラッド』シリーズとは全く違ったゲーム性なので、スタートラインは皆同じ。ぜひとも参戦を！（よるよる）

家庭用発売で全国の猛者たち大興奮!!

クマもどき

ケース04、"目的外の侵入者"。
これより排除プロセスに入る。

闘劇決勝大会も間近でまだまだヒートアップ中の『P4U』。今月はついに発売となった家庭用トレーニングモード記事や、闘劇直前の座談会記事などをお届け。暑い夏は『P4U』で乗り切れ!

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：稼働中(家庭版:7月26日 CERO:「B」)
■システム名：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

©Index Corporation 1996, 2011 Produced by ATLUS

●特殊表記の見方：[　]内はPコンボやA連打コンボでのつなぎ、Ⓒ➡はキャンセルでのつなぎ、Ⓙ➡はジャンプキャンセルでのつなぎ、SC➡はスーパーキャンセルでのつなぎ、ワンモアB➡はワンモアバーストでのつなぎ、ワンモアC➡はワンモアキャンセルでのつなぎ、{　}は攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまりを表します。

新しいナビボイスも追加 ますます広がる『P4U』ワールド!!

ついにこの7月26日に発売となった家庭用『P4U』。こちらには先月号でもお伝えしたストーリーモードやトレーニングモードなどのオリジナルゲームモードに加え、ナビボイスとしてアーケードよりも早く、「菜々子」、「風花」が実装されている。特に大学生となった風花にはファン必見!? このキャラクターたちはゲームを進める事で入手が可能だが、DLC(ダウンロードコンテンツ)としても購入が可能。アーケード版でも、この二人は8月に使える見込みだぞ。

全国のお兄ちゃん好きが涙した理想の妹、堂島菜々子。全お兄ちゃんよ、ここに立て!

情報支援能力を持つ山岸風花もナビゲーションキャラクターとしてまさかの登場!

『ペルソナ3』で、アイギス、美鶴、真田たちと共に世界を救った少女。本作では大学生になった姿で登場する山岸風花。JDとなった本作でもその魅力は色あせない!

家庭用『P4U』ストーリーモードプレビューIII

エリザベス

エリザベスは不敵に微笑みながら、手にした魔導書を広げ、怪物を討ち払う。旅路の途上にある彼女が求める、"ある目的"とは。その目的ため人を知り、見聞を広めんと彼女は今日も行く。

巨大な怪物と戦い宇宙へ進出。破天荒なその存在っぷりはストーリーモードでも健在。

旅の途中、ふと立ち寄った異世界で懐かしの面々と再会する。彼女が取った行動とは?

ラビリス

ラビリスのストーリーモードでは、彼女の過去…「ラビリスがテレビの中の世界に入るまで」が描かれる。彼女がテレビの中へと行き着くまでには複雑な経緯があるようだが……?

見知らぬ研究員に囲まれ、「機体番号301」と呼ばれるラビリス。まだ制服は着ていない模様。

自分とよく似た機体に会うラビリス。ほかの機体と違い、ラビリスの口調には特徴が……?

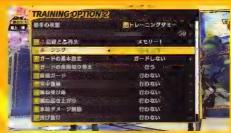
家庭用版発売記念企画！　便利な機能を活用しよう

トレーニングモード活用術

トレーニング設定を覚えてコンボ練習をしよう！

相手の状態を設定せよ！

トレーニングモードで一番練習できることといえばコンボの練習だ。特定の状況のコンボ練習をしたくても、CPU戦ではなかなかそのような状況を作れずにやきもきしたことがあるプレイヤーは多いはず。しかし、トレーニングモードの機能を活用すれば、相手の立ち、しゃがみ、ジャンプなどの状態、カウンターヒットの有無などが簡単に設定可能だ。これで状況別のコンボを極めよう。

コンボ練習するときは基本的に何度も反復練習するので、体力を高速回復に設定しておこう カウンターヒットの有無もここで設定か可能だぞ

こちらの画面では主に相手の状態を任意に設定できる しゃかみやジャンフなどの状態を設定して、状況別コンホの練習に役立てよう

レコーディングモードの仕組み

相手の行動をRECせよ！

レコーディングモードを利用すれば2P側のキャラに任意の行動を記憶させ、その記憶した一連の行動を再生できる。ここでは詳しいレコーディングの手順、および再生手順を以下で紹介しよう。

①1Pキャラ操作中にL2:記録スタンバイ

記録スタンバイ状態では2P側を操作することができる。この時点ではレコーディングされていないので、レコーディング前の準備に利用しよう。

②記録スタンバイ中にL2:レコーディング開始

レコーディングを開始すると、開始した時点からの2P側の行動が記録されはじめる。コンボや連係など、覚えさせたい行動を正確に入力しよう。

③レコーディング中にL2:レコーディング終了

レコーディングを終了し、操作をプレイヤーキャラに切り替える。記録を続けたままだと余計な行動をしてしまうので効率が悪い。気を付けよう。

④1Pキャラ操作中にR2ボタン:レコーディングの再生

再生が始まると2P側がレコーディングで記録した行動を開始する。連係を覚えさせているときなどはあらかじめ開始時の位置関係を合わせておこう。

コンボを覚えさせてからプレイヤーキャラを変えれば、キャラ限定コンボも調べられる。

◆レコーディングのフローチャート

※PlayStation®3版の場合

1Pキャラ操作中にL2:記録スタンバイ

記録スタンバイ中にL2:レコーディング開始

レコーディング中にL2:レコーディング終了

1Pキャラ操作中にR2:レコーディングの再生

レコーディングモードの活用法

実際の活用法を紹介しよう

レコーディングを活用すればさまざまなことが練習できるが、中でもオススメなのが「特定の連係に対する対処」の練習だ。直前ガードをすることで割り込めるようになる連係に割り込む練習や特定の強力な起き攻めに対する対処の練習など、何度も繰り返して防御手段を身に着けよう。ここでは代表的な活用例を右のカコミで紹介するぞ。

真田のAキルラッシュ〜Aブーメランフックなとの連係に対する避けハイジャンフ→空中投け仕込み入力の練習にも最適た。

実際にレコーディングを活用してみよう！

•特定の連係に対する脱出の練習をする

例:千枝の足払い→立ちD起き攻め

レコーディングで練習できる特定の連係に対する対処として、最も重要かつ代表的なものが千枝の足払い→立ちD・Dを重ねる起き攻めだ。

まずは立ちAが5フレームのキャラを選び、ボタン押しっぱなしで跳ね受身→最速立ちAを出してトモエを止める練習をしよう。これが安定してきたら、次は立ちAが遅いキャラ用の練習。ダウンしたままの状態で跳ね起き上がりが可能な受付ギリギリのところまで遅らせてから跳ね起き上がりで復帰し、トモエの回転攻撃と最後の一撃の間のすき間を突いて脱出しよう。この抜け方をマスターしておけば、重ねにしゃがみD・Dを交ぜてくる相手にも比較的安全に対処できるようになる。これらに加えて中央では最速跳ね受け身→バックステップを交ぜていくことで、相手の決定力を大きく下げられるようになるのだ。

しゃかみDを重ねてきた場合は画面端てなけれは基本的に寝たままで回避が可能。どちらか見てから後出しで対処しよう

通常投げの秘密に今!

システムマニアックス vol.5

5回目のなるシステムマニアックスは、通常投げ関連のデータに注目。知っておいて損は無い数字だぞ!

『P4U』プレイヤーが気になるポイントに迫るコーナー、「システムマニアックス」も今回でいよいよ5回目。今回は通常投げ関連のデータをピックアップして紹介、そして解説していく。通常投げ関連の性能は、一見全キャラ同一に見えるが、キャラによっては攻撃発生タイミングが違ったり、また空振り後の硬直が違うことなどさまざま。キャラ対策や、通常投げを回避したときの反撃に影響するので、各キャラごとのスキを記憶の片隅にでも入れておくといいだろう。これで君も『P4U』マスターへ一歩近付けるはずだ。

通常投げを絡めた攻防は、『P4U』のバトルではキーポイントとなる。一歩でも、少しでもその真理に近付くべし!

硬直が短いキャラクターは、避けられても反撃を受けにくい。投げ抜けの読み合いでわずかながら有利なのだ。

通常投げとジャンプのデータに迫る!

ここでは通常投げとジャンプのデータを調査データを掲載。通常投げは攻撃発生と硬直差、ジャンプはレバーを上に入力してから着地するまでの時間を計測してみたぞ。両データともキャラクターによって差があり、投げの空振りに対する反撃のしやすさにもかかわってくる。例えば、通常投げの空振り時のスキが少ないラビリスなどは、それを考慮した反撃方法を考案しておくべき! 細かいデータだがぜひ覚えておこう。

◆ジャンプ動作のフレーム

キャラ名	地上判定	空中判定
鳴上悠	3	38
里中千枝		36
花村陽介		39
天城雪子		42
巽完二		44
白鐘直斗		38
クマ		50
桐条美鶴		38
真田明彦		32
アイギス		38
ラビリス		42
エリザベス		44
シャドウラビリス		38

通常投げの性能差をここでチェック!

通常投げの性能はキャラによって異なる。雪子は発生が7、完二は13、明彦は6フレームとなっており、その他のキャラは5フレーム。攻撃判定の持続は雪子が2、そのほかは3フレームある。

硬直フレーム 25F
真田明彦

空中投げの性能差をチェック!

空中投げの性能もキャラによって変化する高性能な投げを持つキャラはだれ!?

右表は全キャラの空中投げの性能。発生はボタンを押してから相手をつかむまでにかかる時間。持続は攻撃発生後につかみ判定が出続けている時間、硬直は攻撃後キャラが動けないタイミングを示す。地上投げ同様、キャラによって性能差がある。特にスキの少ないキャラは空対空で扱いやすいので覚えておこう。

攻撃発生が早いキャラクターは空対空で使いやすい。1フレームの違いによる実用性の差はかなり大きいのだ。

◆空中投げの発生フレーム

キャラ名	発生	持続	硬直
鳴上悠	4	3	19
里中千枝	5	3	10
花村陽介	4	3	19
天城雪子	5	2	17
巽完二	5	2	18
白鐘直斗	4	3	19
クマ	4	3	19
桐条美鶴	4	3	19
真田明彦	4	3	19
アイギス	4	3	19
ラビリス	5	3	19
エリザベス	4	3	19
シャドウラビリス	5	3	19

※数字の単位はフレーム(1／60秒)

『P4U』掲示板 ●ジャンプのフレームに関して:ジャンプは全キャラ共通で、レバーを上方向に入力してから4フレーム目から空中判定へ移行する。そのため、3フレーム目までに攻撃を受けると地上くらいになる。また、空中判定へ移行してから5フレーム間は、相手の攻撃を空中ガードできない点にも注意。●真田補足:真田の地上投げの性能はサイクロンレベルによる変化は無い。発生、持続、硬直はすべて一定だ。

防御手段をもう一度おさらい。相手の攻めから抜け出せ!

逆ギレ以外の防御手段を覚えよう

逆ギレはハイリスク! いろいろな手段を使い分けよう

コマンド入力を必要とせず、入力直後から完全無敵になる逆ギレアクションは攻めが強烈な本作において非常に重要かつ頼れる防御手段。しかし、相手に回避されてしまうと硬直まで被カウンター状態のスキを晒してしまうため非常にリスクも高い。

もちろん逆ギレアクションをリスク覚悟で使わなければならない場面も多いが、逆ギレアクションに頼らずとも抜けられるところでは、なるべくならほかの手段を講じたい。今回は以前にも紹介したものを含め、逆ギレアクション以外の主な防御手段をメリット、デメリット含めて紹介していくぞ。中にはリスクもあるが、成功すればリターンの大きい攻撃的なものもある。これらを状況や相手の連係に応じて使い分け、相手にペースをつかませるな!

相手の位置次第では逆ギレアクションかカウンターヒット時に追撃できるキャラもいるが、ダメージは伸びにくい

ガードキャンセルアタック

メリット	デメリット
・連続ガード攻撃にも割り込める ・確定ポイントが多く、比較的安全	・SPゲージを50消費してしまう ・発動前の状態がガードポイント

ガードキャンセルアタックはガード状態から出すことができるため、最も安全に切り返せる防御手段といえるほど強力だ。しかしながらSPゲージを50消費するためコストが高く、発動までのタイムラグに回避されてしまうことも。強力だが過信は禁物だ。

特に攻撃回数の多いペルソナ攻撃には注意。ヒットストップの影響で対応されやすい。

ハイジャンプ投げ抜け

メリット	デメリット
・投げと投げ抜けつぶしによる二択に対して非常に強い	・細かく下段攻撃を交ぜたラッシュに対して入力が難しい

相手の連係に対し、一瞬だけ遅らせてハイジャンプを入力しつつ空中投げを出す防御手段。相手の小技～投げなどには自動的に投げ抜けが発動し、投げ抜けを誘ったジャンプには空中投げで対応できる。強力だが、入力自体を下段攻撃でつぶされないように注意だ。

しゃがみAが下段かつ連打可能のキャラには焦って余計なダメージを受けないよう注意。

クイックエスケープ

メリット	デメリット
・打撃無敵になるのが早く、相手と位置の入れ替えを狙える	・出がかりにスキがあり、動作後半の硬直が被カウンター状態

動作開始から3フレーム目に対打撃無敵が発生する。ただし、投げに対しては無力で、移動後の硬直は被カウンター状態の硬直なので狙われないように気を付けよう。キャラごとに移動距離がまちまちなので、移動距離が短いキャラは過信し過ぎないように。

完二だけは抜けられない、なんて場合も。使用キャラの抜けられる状況を覚えておこう。

ミニジャンプ

メリット	デメリット
・足払い&投げに対してジャンプ攻撃からリターンが取れる	・足払い属性以外の攻撃には出がかりの硬直を攻撃されやすい

ミニジャンプは動作開始直後から投げと足払い属性に対して無敵になる。しゃがみAは足払い属性のため、しゃがみAと投げによる二択はどちらも回避できる上にターンを奪えるのがウリだ。ただし足払い属性以外の攻撃には負けるので、特定の連係に狙うといい。

特に有効なのが美鶴の足払い　フェイント投げもそのまま足払いも回避することができる。

バックステップ

メリット	デメリット
・距離を離しつつ相手の攻撃を回避することが可能	・ダウン復帰直後に出せない ・持続の長い技に当たりやすい

バックステップは動作開始直後から6フレーム間無敵になる。後ろに下がるため相手の攻撃を回避しつつ距離を離したいときに有効だ。比較的リスクが低い防御手段だが、起き上がった直後には出すことができず、また、持続の長い攻撃に引っかかることも多い。

キャラごとの性能差は小さいが、花村は別格。下がる距離の長さを利用して窮地を脱そう。

直前ガード仕込み行動

メリット	デメリット
・失敗時のリスクが比較的低い ・SPゲージをためやすい	・連続した下段攻撃は入力が追いつかず、くらってしまいやすい

相手の攻撃に対して直前ガードを入力しつつ、各種防御手段と組み合わせて相手のラッシュから逃れるためのすき間を作り出すテクニック。特に、通常ガード時に少しでもすき間が開いている連係に対して直前ガード→クイックエスケープと連続入力するのが強力だ。

直前ガードをすれば2フレームガード硬直が軽減される。このフレームを活かすのが狙い

『P4U』掲示板 紹介した中でも特に重要なのがハイジャンプ投げ抜け。本作では通常投げをチラ付かせて投げ外し入力を誘うのが強力な攻め方の一つなので、これに付き合わず相手の攻め手をつぶせる点が非常に優秀なのだ。これに対して大きなリターンを取ろうとすると相手は長時間様子見して空中投げの空振りにカウンターヒットを狙わなければならなくなるので、ほかの選択肢が通りやすくなるのだ。

対戦攻略

白鐘直斗

同技補正の仕様を使った連続技が発展し、画面端での火力がさらにパワーアップ！　ワンチャンスで体力をすべて奪い取れ！

text：cw

11種類目の技へと辿り着け！

P4Uの攻撃技には、始動に使った場合のみかかる初段補正、連続技中に当てた場合にかかる中継補正、連続技中に同じ技を使った場合にかかる同技補正の三種類の補正が存在する。これらは連続技のダメージと受身不能時間に影響しており、技の用途に合わせ内部数値が設定されている。このうち同技補正は、1度の連続技中に10種類までしか記憶ができないため、同技補正の存在する技を10種類以上組み込んだ場合には、11種類目以降の技には、同技補正がかからなくなるのだ。

P4Uの同技補正は、大小の差はあれどほぼすべての技に存在するため、異なる技を10個組み合わせることで、同技補正を無視した連続技を構築できるぞ！

多段技は一つの技扱いであることが多いことなど、例外も存在する点には注意しよう。直斗は補正を軽減する中継補正をもったムドオンと、同技補正が強く掛からないB二連牙を使った連続技が非常に優秀だ。

10種類までにB二連牙を使ってしまっている場合はD感圧起爆型メギドを使ってループしよう。

連続技

Ⅰ（相手画面端）［立ちA・A→立ちC→しゃがみC］Ⓒ▶ムドオン→D感圧起爆型メギド（設置）→足払いⒸ▶A二連牙～B狙撃(1発)～構え解除→（Dメギド発動）→立ちBⒸ▶｛B二連牙～構え解除｝×12→A二連牙　ダメージ:7844

Ⅱ（相手画面端）B二連牙（フェイタルカウンター）～C狙撃（5発）Ⓢⓒ▶ムドオン→D感圧起爆型メギド（設置）→［立ちB→しゃがみB→立ちC］Ⓙ▶空中ダッシュ［ジャンプC→ジャンプD］Ⓒ▶｛A二連牙～構え解除→（Dメギド発動）→感圧起爆型メギド（設置）｝×10　ダメージ:10764

Ⅰは立ちAから50消費の連続技。B狙撃はA二連牙から最速で1発だけ撃つことで、罠の起動前に当てられる。B二連牙のループは、Dをホールドしながらの入力がおすすめだ。Ⅱは画面端でB二連牙を使っている場合のループ連続技例。フェイタルカウンターなのでループ数が多く、完走できれば全キャラ一撃K.O.可能だ。Pコンボのつなぎはどれも遅めにし、相手が浮き過ぎないように調整しよう。応用でさまざまな始動から大ダメージを狙え！

CRASH 白鐘直斗

バーストタイミングを誤るな

直斗が大ダメージを出すためには、主に画面端でムドオンを使用する必要がある。それ以外はほとんどのケースでそれほど大きなダメージは受けないため、リバーサルバーストは直斗のSPゲージを使わせつつ発動すれば、1度のチャンスで負けることは大幅に減少する。ムドオンを使う直前や、ムドオン直後は、直斗側も一点読みでしかバーストを防げない状況が多い。特に罠を下に敷いている状態のA二連牙が狙い目だ。

通常のスキルでキャンセルできないしゃがみCからはムドオンが多い。基本通り自分か覚醒する体力で使うのも手だ。

対戦攻略

鳴上悠

イザナギ

text：JOKER

イザナギを使った強烈な起き攻めで相手の心ごと刈り取れ！

鳴上は足払いからD攻撃を出して波状攻撃を仕掛ける起き攻めがとにかく強烈。跳ね受身には完全に重なり、受身を取らない場合は受身不能時間にイザナギの攻撃が確定する。

下記に足払い→立ちD以降の連係をいくつかまとめたので参考にしてほしい。なお、受け身を取らない相手には立ちD→ジャンプB→D派生→足払い→D(少し遅らせる)が2回までループするぞ。

①連係1：ジャンプ攻撃→［しゃがみA→立ちB（→D派生）］Ⓒ▶B獅子奮迅→ダッシュ足払い→立ちD

最もオーソドックスな中段の選択肢。低めにジャンプBを出すことで本来2ヒットする中段攻撃のジャンプBを1ヒットだけに留め着地しつつ下段を仕掛けたり、ジャンプAを使い1ヒットさせることでガードを揺さぶれる。

②連係2：前ジャンプ→［しゃがみA→立ちB(→D派生)］Ⓒ▶B獅子奮迅→ダッシュ足払い→立ちD

こちらは1の対になる下段選択肢。しっかりと連続ガードになるため割り込まれる心配がなく、Dに対するガードキャンセルにも対応しやすい。

③連係3：ジャンプ攻撃→クイックエスケープ＋D派生→［立ちB→しゃがみB→立ちC→立ちB→しゃがみB→足払い］

本体が打撃無敵の状態から繰り出されるめくり攻撃。ガード方向が一瞬で切り変わるので崩し能力が高い。

基本的にこうなるとやりたい放題 ジャンプB→前ジャンプ＋D派生なども対応されにくい。

対戦攻略

桐条美鶴

アルテミシア

text：DIEちゃん

しゃがみBとジャンプBの隠された性能に迫る！

しゃがみBとジャンプBは通常版とタメ版の2種類あるが、なんとタメ版をジャストタイミングで離すと通常版、タメ版とは違う性能のしゃがみB、ジャンプBが出ることが発覚！

タイミングはタメ版が成立した瞬間。猶予1フレームしか無いため、安定させるのは難しいが、成功率を上げればダメージの底上げにもなるので、狙える場面では積極的に狙っていこう。成功すれば通常時の2倍のダメージをたたき出す。しゃがみBなら1000、ジャンプBなら800ダメージと、単発技のダメージとは思えない驚がくのダメージとなるのでマスターしよう！

しゃがみBジャスト入力に成功するとカウンターヒット時に1100という驚異的ダメージに！

◆しゃがみB、ジャンプBの性能表

技名	発生	ダメージ	タメ時間
しゃがみB※1	11（12～15）	500	1～7（8～11）
しゃがみB（タメ）	17	650	13～
しゃがみB（ジャスト）	16	1000	12
ジャンプB※1	11（12～15）	400	1～7（8～11）
ジャンプB（タメ）	17	520	13～
ジャンプB（ジャスト）	16	800	12

※1 ()内は遅めの通常しゃがみB、ジャンプBで、性能は通常時と同じ

『P4U』掲示板　●直斗で技の種類数を稼ぐ場合の注意点:各種狙撃の1～4発目はボタン問わずすべて共通の技。各種狙撃の5発目はすべて別技扱い。ホールドアップ!派生AとBは別技。地上投げ追加攻撃は地上投げとは別技扱い。しゃがみCとしゃがみC(タメ)は別技扱い。●鳴上補足:強烈なD起き攻めだが、クマのフェイクマにだけは注意。足払い→立ちDと連係した時点でフェイクマで安全に逃げられてしまう。

青切符持ち4人が語る「P4U」の現状をチェック!

マヨナカディスカッション 闘劇直前スペシャル!

単なる座談会では芸が無い! 今回は闘劇本戦出場を既に決めている4人の有力プレイヤーを居酒屋に招集!! 気になる「P4U」闘劇本戦の見どころを出場者の視点から語ってもらったぞ。酒の席での本音トークに担当ライターも失神寸前だ!

これさえ読めば見所丸分かり!? 闘劇を100倍楽しもう!

●まず、皆さんが闘劇本選で注目しているプレイヤーはだれ?

DIEちゃん：そりゃあ……(6／17開催の)新宿5on5の優勝メンバー全員でしょ。まぁ、1人出てねーヤツが居るけど。

回転王：居た居た。出るまでもなく勝った人ね。俺、今の称号「マヨナカアリーナご当地チャンプ」だから(笑)。俺の注目プレイヤーはアイツだな、強いはずなのに1人しか本選出場できなかったキャラが居るだろ?

DIEちゃん：それは、花村陽介ってヤツのことかい? ということは、注目プレイヤーは……。

回転王：そうそう。花村陽介使いの高槻やよい(はやし)さんかな? アイツがあの薄っぺらいキャラでどこまでいけるか見ものだね。

DIEちゃん：みんな、あのキャラ強いって言うんだけどね。

●なるほどね。ソウジさんとユメさんはどう?

ソウジ：俺は、ユメさん。一番強い。

DIEちゃん：おっ即答だね。でもコイツ、絶対どっかで勝手にコケるよ(笑)。

雲外鏡：そうやってコケるとか言ってるけど、最初に当たってコケたのそっちだから!(この二人は4月の超闘劇予選で対決し、そのときはDIEちゃんが負けている)ちなみに俺、だれが抜けてるか知らないんだよね。注目は……だれなんだろう。まあキャラで言うとクマかな、つまりソウジ。ペースつかみやすいよねクマ。

DIEちゃん：そういや地方勢ってどうなんだろ? 特に関西とかは気になるよね。空手拳児とか。

回転王：空手拳児といえば、コイチが新空手式とかいうの作ったんだけどさ、空手拳児が「これ、コイチさんから教えてもらった新空手式っていうんですよ」とか言ってんだよね。人から教わってるのに、まだ自分の名前が付いてんの(笑)。

●じゃあ次の質問。本選の注目キャラは?

回転王：クマは気になるよね。下位キャラに負けない安定感がある。あのキャラは強いと思うよ。

DIEちゃん：クマは逆ギレのおかげで起き攻めを回避しやすいし、体力が多めなのもいいよね。

回転王：トマホークも超強いよ。あの技もいい加減にした方がいい。

雲外鏡：背が低いのも強いよね。背が低いキャラって大抵どのゲームでも強い。

回転王：原作のシャドウクマくらいの身長があってよかったね。ふた回りくらいデカイやつ。俺は相当前からクマ強いって言ってたよ。読み切って対空出してもジャンプAをつぶせないのはよくない。

雲外鏡：ジャンプA強過ぎでしょ。空中でカウンターでくらったときとか怒るでしょ。

DIEちゃん：俺は自分の中で3強と思ってる美鶴、千枝、アイギスが気になるな。クマはSランクに入る? 俺の中では準強キャラなんだよね。

回転王：Sランクには入らないかな。だから俺の注目キャラはアイギス。

DIEちゃん：散々クマトークしといてそれかよ(笑)。

雲外鏡：俺はクマだね。さっきも言ったけど。

ソウジ：キャラは難しいなぁ。プレイヤーならユメさんになるんだけど。やっぱクマ的には美鶴になっちゃうのかなぁ。全体で言えばDIEちゃんが言った3強ですね。正直、こいつら使って予選を取れてないのはどうなの?……ってくらい強い。

●では、次のお題は闘劇本戦の見どころについて。

DIEちゃん：暑さとの勝負だよ! 屋外はヤバイぜ?

回転王：熱暴走。

雲外鏡：台風でしょ。

ソウジ：虫。

DIEちゃん：虫かー。まあソウジは蟲の王だもんね。相手に虫飛ばすんでしょ? リアル烙印(笑)。

回転王：でも真面目な話、外でやったことないからコンディションは不安だよ。フィジカルも重要になってくると思うよマジで。

雲外鏡：分かるけど、それゲーム関係ねーから! 真面目な話すると、見どころは一回コケたら起き上がれないレベルの起き攻めかな。その瞬間PSR関係無くなるから。

DIEちゃん：後は、投げ関連の駆け引きだね。投げ抜けがほとんど仕込めないから、どうやって誘ってどうやってつぶすのか、そこを注目して見てみると面白いんじゃないかなと。

●やっぱり初の屋外ってところは不安要素なんだね。では最後に、一人ずつ意気込みをお願いします。

DIEちゃん：俺、今腱鞘炎で全然プレイできてないから、闘劇までには治したいと思います!

回転王：ペルソナカラオケ部作りました。主に女の子を募集しています。とかでどう? ダメ? まあやるだけやる感じかな。

ソウジ：意気込み……美鶴と当たらないことを祈るだけです。

雲外鏡：本戦までにできるだけ触っておきたい。これは結構切実に。なんか普通だから適当に盛っていいよ(笑)。

●この座談会は盛りませんよ! 本日はお忙しい中集まってもらってありがとうございました。

現在クマでPSR1位の猛者。「BLAZBLUE」シリーズではアラクネをほかのプレイヤーと別次元で使いこなす通称「蟲の王」。

多数のゲームで「ユメ」の名で知られる有力プレイヤー。雲外鏡は「タツノコvsカプコン」の鴉の必殺技が元ネタ。

本誌ライターでおなじみのイケメンプレイヤー。今回は美鶴で闘劇に参戦するが、現在右手親指を負傷中。

細かいやり込みを重視するプレイヤーで千枝を使いこなす。6月に新宿で開催された5on5では出番ゼロでの優勝!

『P4U』掲示板 ●座談会を終えて：今回の聞き手は担当ライターのJOKER。暴走気味の座談会に油を注ぎまくり、座談会の時間は何と90分にも及んでしまったぞ。中にはヤバすぎて本には載せられないようなとんでもない話もあったとか無かったとか……。

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST
エクストリームバーサス フルブースト

今月も最新情報が満載!!

本作では初となる「全国VS.イベント戦」が無事終了、恒例の新機体も発表され、ますます盛り上がりを見せる。さらに、この本が出るころには「ガンダムVS.モバイル」会員向けのキャンペーンが開催中! 涼しいゲームセンターで、外気に負けない熱い戦いを繰り広げよう!!

© 創通・サンライズ
© 創通・サンライズ・MBS

Text:とき

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト
■メーカー:バンダイナムコゲームス
■ジャンル:チームバトルアクション
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発売日 :2012年4月5日(稼働中)
■使用基板:SYSTEM357専用

EVENT!! 「全国VS.イベント戦」ついに決着!!

WINNER
RX-139 ハンブラビ

『機動戦士Zガンダム エゥーゴVS.ティターンズDX』以来ということで、かなり久しぶりの登場となったハンブラビ。本作ではどんな活躍が見られるか期待すべし!

第一回「全国VS.イベント戦」は、ガンダムMk-IIとハンブラビの2勢力に分かれてのバトル。勝利勢力はハンブラビで、7月24日のアップデートで既に登場したぞ! 敗れたガンダムMk-IIだが、次回再び候補機体となるので、ファンもあきらめるな!!

COST	2,000

メイン射撃	腕部ビーム砲[C]
格闘	ビーム・サーベル
サブ射撃	背部ビーム・ライフル
特殊射撃	ハンブラビ　呼出
特殊格闘	急速変形
バーストアタック	海ヘビを味わいなッ!

※[C]はチャージ対応

新戦場が続々登場!
追加ステージ情報

今回の追加ステージは、「機動戦士ガンダムSEED」からの出展となるアフリカ砂漠。原作では"砂漠の虎"ことアンドリュー・バルトフェルドの根城といえる区域だ。

前作でもおなじみのステージで、マップ構成に大きな変更は見られない。広大な砂漠エリアと廃工場エリアに分かれており、砂漠エリアにはうねるように砂丘が広がり、これにより射線を遮ることも可能だ。廃工場エリアの建造物はすべて破壊可能。ひときわ大きな建造物は、破壊後に大きな窪みを残す。壊すか残すかで、戦略に差が出てきそうだ。

アフリカ砂漠

追加機体続報！　ネオドイツよりモビルファイター参戦!!

8月末参戦予定!! ガンダムシュピーゲル　機動武闘伝Gガンダム

「機動武闘伝Gガンダム」から、ガンダムシュピーゲルが参戦決定！　高い機動力を持ち、格闘戦を得意とするコスト2,000の格闘機体である。格闘全般が素早い攻撃で、派生も含め種類が豊富。積極的に狙っていこう。サブ射撃武装であるアイアンネットは、敵機の機動力を鈍らせる効果を付与することができる。格闘を狙う前にけん制として使えば、効果が期待できるだろう。特殊格闘で出せる特殊移動は、クセが強いものの敵機に急接近できるので強力だ！

全体的な火力は低めなので手数で勝負し、相手に息をつくヒマを与えない戦い方が重要となりそうだ。

PILOT　シュバルツ・ブルーダー

爆風を引き起こすチャージ射撃のメッサーグランツ（左上写真）や、ヒット時に機動力低下効果を与えるサブ射撃のアイアンネット（上写真）など、特殊な武装を数多く持つのがガンダムシュピーゲルの特徴。忍者のように素早く幻惑的に戦えば、相手は戸惑うこと間違い無し!?

COST　2,000

「ガンダムVS.モバイル」最新情報　モバイル会員向け夏休みキャンペーンが絶賛開催中!!

その①スペシャルGPチャレンジ（7月24日～9月4日）

GPチャレンジは、期間中にチャレンジを受注し、アーケードでチャレンジクリアするとGPやアイテムが獲得できる、会員専用イベント。今回は右に掲載しているセシアの衣装「スイムモデル」を先行GETするチャンス!?

その②夏のアイテムプレゼントキャンペーン（7月24日～8月30日）

ゲージデザイン計2種と、10,000GPがプレゼントされるキャンペーン。第1弾が7/24～8/9、第2弾が8/9～8/30の実施となる。ゲージデザインは右の写真にある「サマーバケーション」1と2だ。水陸両用MSのワンポイントがいい感じ!?

その③友達紹介キャンペーン（7月24日～9月5日）

期間中に紹介した方、された方の両方に50,000GPのほか、豪華特典をプレゼント！紹介特典は、紹介人数によってさまざまな特典がもらえるぞ!!　この機会に友達を誘って、一緒に本作を遊んでみてはどうかな？

ゲージデザイン「サマーバケーション1」

ゲージデザイン「サマーバケーション2」

このほかにも夏休み期間中はいろいろなイベント、キャンペーンが予定されている模様。詳細は「ガンダムVS.モバイル」（http://vsmobile.jp/）[illegible]jp/extreme/acfb/）にて随時発表の予定！　こまめにチェックしてみよう！

迫る闘劇2012全国決勝大会! 最新情勢に迫る!!

TEKKEN TM & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA…タッグアサルト
B…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

今月は、絶賛開催中の「TEKKEN-NET 夏フェス'12」情報に加え、マニアックなシステム情報、そして闘劇観戦がより楽しくなる注目キャラ&キャラランク情報をお届けするぞ。

Text:半蔵門鉄拳衆(福士 協力:バベル樋口)

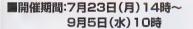
夏は「鉄拳」の季節! おトクなイベント絶賛開催中

「TEKKEN-NET 夏フェス'12」情報

新アイテム&限定カード登場!

本作のネットワーク連動サイト「TEKKEN-NET」において、おトクなキャンペーン&イベントてんこ盛りの「TEKKEN-NET 夏フェス'12」が開催中だ! アイテムやファイトマネーGETのチャンスとなる夏フェス'12、各キャンペーンの日程をチェックして、必ず参加しようぜ! 期間中はオフィシャルサイトやTEKKEN-NETもチェック必須。見逃すな!

「TEKKEN-NET 夏フェス'12」イベント概要

■開催期間:7月23日(月)14時～9月5日(水)10時

◆PC・スマートフォンユーザーは「TEKKEN-NET」で検索!

●全会員(+)プラス 7月23日(月)14時～9月5日(水)10時

すべてのTEKKEN-NET会員に、新アイテム「ソフトクリーム(バニラ)」がプレゼントされる!

●ファイトマネー・3・タイムズ 7月23日(月)14時～9月5日(水)10時

開催期間中『鉄拳アンリミテッド』の対人プレイで獲得できるファイトマネーが3倍に!

●アイテム・オフ・キャン50 7月23日(月)14時～9月5日(水)10時

「ファン・フェスタ'12」(5月30日～6月27日)に追加されたアイテムを50% OFFで販売!!

●ニュー・アライヴァル20 7月23日(月)14時～9月5日(水)10時

ニャニかが飛び出す猫型ライフル(写真右上)や夏の風物詩、ブタさん型の蚊取り線香(写真左下)、真夏の太陽を浴びてすくすくと育ったヒマワリ!?(写真右下)……etc. ガード不能なスペシャル・アイテムなど計20個が追加されるぞ! 新アイテムを装着したMyキャラで夏気分を満喫!!

●限定デザインカード3大特典プレゼント 8月上旬(カード販売開始)～

『鉄拳アンリミテッド』限定デザインカード(4種)が8月上旬に登場。TEKKEN-NETに登録すると豪華3大特典「100万G」、「限定称号」(各種)、「闘気」(各色)がプレゼントされるぞ!(※カードの販売は無くなり次第終了、特典の受取りはカード1枚の登録につき1回限り)このカードをP001でプレゼント!!

●鉄ラッチ2nd. 8月8日(水)14時～8月22日(水)10時

ファイトマネーGETの大チャンス。1日1回の"運だめし"第2弾が開催されるぞ! 期間中サイトトップにある「運だめし」のボタンをクリックするだけで、最大100万Gが獲得できるかも……!? 毎日気合を入れてクリックせよ!

●イメチェン50 8月22日(水)14時～9月5日(水)10時

「夏フェス」終盤に控えるMyキャラ"イメチェン"企画がこちら。最もキャラのイメージが変わる「頭」、「前髪」、「もみあげ」のアイテムが、何と50% OFFで購入可能! 2学期の始業式、真面目だったアイツがガラリ! イメチェンして驚いたあの日を再現しようぜ!

あきらめるんじゃねえ！ 技を出してみるんだ！

交代登場時の読み合い技マニアックス

ときには危険だとわかっていても、交代しなければならない。その際に有効な技をピックアップしたので、読み合いの参考にしよう。

ピンチを切り抜けろ！

不利な状況で交代しなければならない場合、そこを相手に狙われやすい（前号紹介のチェンジ狩り）。しかし、実は今作の交代時の行動不能時間は意外に短く、ここに大技を確定させるのはかなり難しい。もちろん、そうならないようこまめに交代しておくのが理想的だが、切迫した状況の場合、そのままみすみすK.O.をされるぐらいなら、危険を承知で交代した方がいい結果が出ることもある。なお、その際には、いろいろな技を駆使して相手に的を絞らせないようにして、「悪あがき」的な読み合いに持って行くことも重要となる。

技の選択基準としては、発生が早いものや姿勢が低くなるもの、横や後ろに大きく移動する技、空中判定になるのが早い技や捌き性能が付加された技、各種返し技などが候補に挙げられる。各キャラ共通の or の「しゃがみ途中パンチ」や、チェンジスライディングなども有効だが、ワンパターンにならないように注意。以下にまとめた技を、状況ごとに使い分けてみよう。

●交代登場時の読み合いに有効な技一覧

キャラクター	交代時に使う技
ジンパチ	如意動（）、散光烈風（）、感念瘡壁（相手のパンチ攻撃に合わせて or）
オーガ	竜車蹴り（）、コンドルクロー（）、残月（相手に接近して ）
ジュン	紫雲二段蹴り（）、竜車蹴り（）、幻日（）、水鏡（相手の攻撃に合わせて or）
ジェイシー	スターマイン（）、低空ドロップキック（）、ブリッジ（）
ヘイハチ	三島流・封殺陣の構え（）、影足（）、三島流・金剛壁の構え（相手の攻撃に合わせて or）
ジン	残心・弐（）、避け中段突き（）、受け流し（相手の攻撃に合わせて or）
カズヤ	心中突き（）、地背脚（）、蜘蛛切（）
アスカ	流雲壁（）、紫雲二段蹴り（）、燕返し（）、竜車蹴り（）、水鏡（相手の攻撃に合わせて or）
リリ	バーティカルアクシズ（）、マッターホルンキャノン（）、ラビットエア（ or ）、デンドロビウム（）、 コントル・カウンター（相手のパンチ攻撃に合わせて or）
ファラン	ボトルカット（）、エスケープキック（）
シャオユウ	上歩掌拳（）、左捌き（）、鳳凰の構え（）、上・中段捌き（相手の攻撃に合わせて ）
エディ／クリスティ	バルセロス（）、イスカラディモオゥン（）、ベンリン～ヘランパゴ（）、座り（）
フェン	雲手（ or ）、虚歩（）、肪断壊手（）、単鞭（）、返し技（相手のパンチ攻撃に合わせて or）
レイ	酔歩（）、寝る（ or ）、背を向ける～キャンセルバックダッシュ（）、鶴翼飛翔脚（）
リー	クロスストレート～レヴォリューションツヴァイ（）、シルバーロー（）、フェイク（）、 ミストイリュージョン（相手のパンチ攻撃に合わせて orヒットマンスタイル中に ）
ポール	富嶽（）、避け疾風（）、返し技（相手の攻撃に合わせて （or））
ロウ	シットストレートレフトキャノン（）、フェイクステップ（）ドラゴンアロー（）、サマーソルトフェイク（）、 上・中段捌き（相手の攻撃に合わせて or）
スティーブ	ウィービング・レフト～各種派生（～）、ウィービング・ライト～各種派生（）、フリッカー構え～しゃがみキャンセル（）、 パリング（相手のパンチ攻撃に合わせて ）
マードック	クラウチングスタイル～キャンセル（）、ニースライサー（）、スウェーダブルハンマー（）、キャッチ（相手の攻撃に合わせて or）
キング	リバースジャガーステップ（）、レフトストレート～ライトアッパー（☆）アトラスハンマー（）、フライングニールキック（）、アームホイップ （相手の右パンチに合わせて ）、回転アキレス腱固め（相手の左キックに合わせて ）、ドラゴンスクリュー（相手の右キックに合わせて ）
アーマーキング	ニーリフトコンビネーション（☆）、シザースキック（）、キャッチ（相手のパンチ攻撃に合わせて or）
ガンリュウ	その場座り（）、金剛張り手（）、八双飛び（相手のパンチ攻撃に合わせて or）
ニーナ	キリングブレード（）、シットスピン＆ライトアッパー（）、カタパルトキック（）、ボーンカッター（ or ）、 返し技（相手の攻撃に合わせて or）
アンナ	カタパルトキック（）、クイックサマーソルトキック（）、返し技（相手の攻撃に合わせて or）
ヨシミツ	金打（）、吉光ブレード（）、華輪（ or ）、隼（）
ブライアン	ストリングブレイカー（）、、パリング（相手のパンチ攻撃に合わせて ）
ジャック6	ブラボーナックル（）、シットダウン（）、10連コンボ2発止め（）
クマ／パンダ	その場しゃがみ（）、ベアラリアット（）、熊鬼神拳（）
ロジャーJr.	レフトストレート～ライトアッパー（☆.）、アニマルヨーヨー（）、カンガルースタンプ（）
ワン	鶴子功掌撥（）、消力（相手の攻撃に合わせて ）、返し技（相手の攻撃に合わせて or）
ブルース	スウェーハイキック（）、バックハンドブロー（）、クロスストレート（）
ベク	ステルスニードル（）、ボトルカット（）、フラミンゴ（）、パリング（相手のパンチ攻撃に合わせて orフラミンゴ中 ）
レイヴン	クルセイダー（）、サモンフォース（）、スライドハンマー（）、ウォーハウンド（）、インソムニア（相手の攻撃に合わせて or）
ドラグノフ	インターフレーム（）、、フレキシブルエルボー（）、キャプチャード（相手の攻撃に合わせて or）
デビルジン	間浮蹴（）、輪廻（）、飛魂蹴（）、返し技（相手の攻撃に合わせて、 （or））
レオ	仆歩～翻欄錘（～仆歩中に ）、烈火翻脚（）、退歩金鶏独立（）、獅子小張口（相手の攻撃に合わせて ）、 十字手（相手の攻撃に合わせて or）
ザフィーナ	ミドガルズオルム、（）、フィロバテス（）、アンドラス（）
ミゲル	デッドポイント～キャンセル（）、インレイキック（）、オブリガード（）
ボブ	アバスナイプ（）、リバーススピナーボール（）、ホットクロスバン（）
ラース	イマジナリーナンバー（）、ウインドライガー（）、トリガードスクリュー（）、アバランシェ（ or or ）
アリサ	バックアップ～各種派生技（～）、ダイナミックレンジ（）、挑発（2）（）、モデルチェンジ（相手の上段攻撃に合わせて or）

日本最高峰の"タッグトーナメント"を見逃すな!

闘劇2012注目ポイント

[illegible]2012。ここでは、トッププレイヤー[illegible]

タッグならではの多彩な顔ぶれがそろう

国内での予選は終了し、残すは海外の予選と当日予選のみとなった闘劇2012。ソロ、タッグを含め、実に43キャラクター中35キャラクターが本選出場を決めていることから、本作のバランスのよさがうかがえるだろう。巷で高評価のスティーブとニーナが一人も居ないのは意外だが、どちらもハイスタンダードで守備的な対応型のキャラクターなので、大会のような一発勝負はやや厳しい面があるかもしれない。また、文句無しに本作最強クラスと見られているカズヤ、ヘイハチ、デビルジンといった三島家の面々は、やはりその操作の難しさがネックとなり、予想より数が少なくなっている。

闘劇予選通過キャラ・使用率比較

順位	キャラクター名	使用率
1	ラース	12.6%
2	レオ、ドラグノフ	6.8%
3	フェン	5.7%
4	アスカ、ミゲル、ボブ	4.5%
5	ヘイハチ、ポール、エディ、リー、ブライアン	3.4%
6	ジンパチ、ジュン、ジェイシー、クリスティ、マードック、アーマーキング、デビルジン、ザフィーナ、アリサ	2.2%
7	カズヤ、リリ、ファラン、シャオユウ、ロウ、ブルース、キング、ガンリュウ、アンナ、ヨシミツ、ジャックら、クマ、パンダ、レイヴン	1.1%

予選で高いシェアを誇るのはラース。鉄拳ネットでの公式使用率でもダントツの一位であり、使い手が多いことが分かる。以下、強さと人気を兼ね備えたキャラクターたちが続く。また、バージョンアップによって大幅に強化されたアスカ、ミゲル、ポール辺りは要チェック。性能強化によってどこまで闘えるかが注目されていたが、闘劇のレベルでも十分に結果を出せることが証明された。

使用率で見る注目キャラ❶：ラース

ラースの評価されている点は、他の追随を許さない「汎用性」だろう。単体での性能を考えた場合、ラースに対して五分～有利なキャラクターは少なからず存在するが、コンボ、TA、確定反撃能力、二択、機動力など、すべて兼ね備えており、時と場所を選ばず活躍できる。そのため、何が起きるか分からない大会においては非常に信頼できる心強いキャラクターとなっているのだ。その技の性能から「やらかし、荒らし」も「処理、逃げ」といった戦法も自在にこなせ、相手は的を絞れず決定的な対策を取りづらいので、トップレベルのプレイヤーが集まる闘劇においては納得の使用率といえる。

唯一の弱点は下段技のリスクが高いことだが、大会のプレッシャーの中でラースの強力な中段の浮かせ技を警戒しつつ下段に意識を向けるのは至難の技なので、決勝大会での活躍は想像に難くない。

トリッキーな動きや、特殊な構えを駆使して闘うキャラクターに対して滅法強いのもラースの特徴。横や下への判定が強い技で相手にスタンダードな差し合いを強制し、「荒らし」を許さないぞ。

使用率で見る注目キャラ❷：ドラグノフ

大会では緊張などからミスが起こりやすく、自分のペースで闘えるキャラクターが好まれる。その点でドラグノフは「中段で押さえ込みつつフレームで有利を取り、スキを確実に削る」といったシンプルながらも強力な戦術が主力スタイルなので、大会でも普段通りに戦えて闘いやすいといえるだろう。

また、その強いオフェンス能力にばかりに注目が集まるが、立ち状態・しゃがみ状態ともに確定反撃能力はかなりの高水準を誇っている。確定反撃が必要な技の見極めは難しいのだが、闘劇本選に出場するクラスのプレイヤーならばきちんと使い分けられるので、反撃を足がかりに再びドラグノフのターンが始まってしまう。コンボによる壁への運び能力も高く、タッグであれば爆発力も十分だ。大ダメージの崩し技が無いのが懸念材料だが、素早い投げ技は強いので、投げ抜けをミスしやすい大会においては体力を大幅にリードされても逆転できるケースが多い。

ドラグノフは高性能な返し技や避け性能の高い浮かせ技を持っており、交代際の攻防に強い。たとえ劣勢であっても、交代時の読み合い次第では大逆転することも多々あるので、要注意といえるキャラクターだ。

使用率で見る注目キャラ❸：フェン

使用率で見ると決して大人気のキャラクターとはいい難いフェンだが、そのポテンシャルは本作の稼動当初から注目されていた。バージョンアップでさらなる強化がなされ、最強クラスの地上戦・接近戦に加え、火力まで獲得することとなり、特にトッププレイヤーからの評価がさらに高まる結果となった。

シチュエーションごとの技の取捨選択が難しく、[illegible]ことを要求されるため、フェンの性能を引き出すことは容易ではない。だが、闘劇出場を決めているほどの使い手たちは皆、旧作からフェンを使ってきたベテランでもあるので、ミスをしないor最小限に抑えて大会でも安定した結果を出すことができるのだろう。フェンの欠点は、一度技の選択を間違えると致命傷をもらいかねない繊細さにある。実力者ぞろいの闘劇で、フェン使いたちが的確な行動と状況判断ができるか……!?　というところに注目したい。

壁際の爆発力も、フェンの高評価の一端だ。壁に密着した状態での崩しの下段から、体力の半分近くを奪うキャラクターはフェンを除けばほとんど存在せず、まさに脅威の一言。TAを絡めれば即K.O.コースだ。

弱キャラなんて居ない!　全キャラB以上!!

最新キャラクター情勢

稼動から四カ月が経過し、かなりキャラ情勢が固まってきた感がある本作。トッププレイヤーの意見を参考にしたランクをお届けするぞ。

タッグとソロの相対評価

　すべてのプレイヤーから安定して"最強クラス"との評価を得ているのが三島家の三人。本作最強技との評判も高い風神拳を共通技として持ち、その上で万能タイプのデビルジン、中段が厚く縦押しの強いヘイハチ、二択が強力なカズヤと、それぞれ得意分野が分かれている。その下のA＋には、これまでの評価通りのハイスタンダードな性能の面々がそろう。汎用性が高いラースや火薬庫ともいえる爆発力を持つレオ、火力が高く接近戦のエキスパートでもあるフェンやニーナ、スティーブに加えて、リーチと機動力を併せ持ちながら、接近戦も器用にこなすボブと、三島家を除けば最強クラスのキャラ群が顔を並べる。

　注目したいのは、A～A－のキャラたちだ。バージョンアップによって大幅な強化がなされたミゲル、ポール、アスカは軒並み高評価となった。特にミゲルは機動力と回避性能に優れ、ローリスクな立ち回りが可能な上に、構えからの能動的な崩しを得たことが高評価につながっているようだ。そのほかでは、ディフェンス能力が評価されているリーやジンパチ、オフェンス能力が評価されているドラグノフやジェイシーなど、多彩なタイプのキャラが存在している。

　それよりやや下には、一芸に秀でているものの苦手キャラの存在などから安定しないガンリュウやマードックといった辺りが位置している。

『鉄拳アンリミテッド』最新キャラランク

2012年7月中旬Ver.

ランク	キャラ
	デビルジン、カズヤ、ヘイハチ
	ラース、レオ、ニーナ、フェン、ボブ
	ドラグノフ、ジンパチ（※1）、スティーブ、アーマーキング、ファラン、ミゲル
	ジェイシー、ブルース、レイ、ブライアン、リー、ポール、アスカ
	ガンリュウ、マードック、ジャック6、アンナ（※2）、ジン（※3）、シャオユウ
	その他のキャラ

[illegible]

「ノビ」に聞くキャラ情勢

●カズヤ（デビル化時）：三島は全部強いけど、中でもデビル化時のカズヤはやばいよ。[illegible]うオレ三島使いになっちゃうからねマジで!!

●ジェイシー：安定した火力と突進力が魅力的過ぎる。個人的には三島を除いたらかなり上の方に来ると思うよ。縦押し～壁際での強引な攻め～K.O.の流れがそう快過ぎて病みつきになっちゃう。[illegible]なら間違いなく結果を出せるキャラだって!!

●ガンリュウ：フレームの優秀さに由来する、攻めの継続性が強いよね。相手に交代をさせない能力ならゲーム中でもピカイチじゃない？　最強クラスの三島家とも闘えるし活躍できると思うんだけど、リーチが長いキャラクターに苦戦しちゃうのがマイナス点かな～。使い手の接近戦のスキルによっては化けるよ！

とにかくデビル化したカズヤを大プッシュしていたノビ。現在、日本最強に最も近いとされるプレイヤーだけに、その発言には説得力と信ぴょう性がある。ノビの発言を信じて、読者の方々もカズヤを使ってみては……!?

「ばくしー」に聞くキャラ情勢

●ニーナ：[illegible]

●ブライアン：致命的な苦手キャラがおらず、ソロでもタッグでも安定して[illegible]力をたたき出せるのがいいですね。[illegible]化したとはいえ、壁際での[illegible]を絡めた爆発力の高い攻めも健在。あとブルースもそうなんですが、主力技が肘や膝を使っているので返し技を気にしないでよく、立ち回りの意識配分が楽になります。

●アスカ：前作までは確定反撃や立ち回りが強くない代わりに、逆二択が強いというキャラだったんですが、今作では強化が重ねられ「逆二択が強く、確定反撃も強く、立ち回りでも纏い柊（[illegible]）で安定するキャラ」になってしまいました。これってただの「マジ強いキャラ」じゃないですか!?

新世代を代表する理論派のばくしーが推すのはニーナ。知識、コマテク、状況判断といったプレイヤーのスキルをすべて高レベルで必要とするが、その潜在能力は三島家に匹敵するほどのものであるという。

※キャラランク作成協力：影丸、ジュンチャン、茶柱、テク、ノビ、ノブ、パベル樋口、パヨン塚越、古水、ベニス、まんぱ、ユウ、新宿トッププレイヤーズの皆さん

namco
http://www.namco.co.jp

すすきの散策!? 番長軍団野望珍道中記♪

やっと辿り着いた！ 長かった！ 何年も現地のプレイヤーからオファーをかけてもらっていたのになかなか実現できなかったが、ようやく番長軍団の全精力をかけて実施することができたぜ。そう、北海道は札幌組手！ 別のイベントでちょっと顔を出した際にも、遠方から多数の人が駆け付けてくれたことは俺の記憶に新しいぜ♪ 今回のゲストは、フェン使いのパイオニアといっても過言ではない、鉄拳界きってのイケメンプレイヤー「ユウ」をゲストに、過ごしやすい時期の北海道に突入したぜ（笑）！

見よ！ この申し合わせたかのようなペアルック（偶然）。

覇道その十九 ペアルック!?

そう、空港に集合した瞬間……「俺らペアルックじゃね？」（笑）という一言に、お互いを舐めまわすように見合う……んー↓ さすが番長軍団（決してそういう関係じゃありません！）。新千歳空港からはレンタカーを拝借して、北海道の大草原を眺めながらようやく到着したぜ、ナムコ札幌西町店♪

着いた瞬間40名近いプレイヤーが集結してくれていた。何と6時間以上もかけて来てくれたプレイヤーも居て幸せだったぜ♪ 今回番長組手を開催するきっかけ作りや、コミュニティを利用して人を集めてくれた「みにゃ」を初め、多くのプレイヤーにまずは感謝だ！ さて、今回は初の試み、「組手をしながらダブル実況！」という偉業にチャレンジ（笑）。バトル中に思わず口走る罵詈雑言まで披露してしまう……これは危ない。でもうまく笑いが取れていいかと!? 組手は今まで好成績を残していた「ユウ」が、何と計6敗も……北海道と相性が悪いのか。一方俺も同じく6敗……善戦した方だな（笑）！

そしてランダム2 on 2。ここで何と奇跡が！ 厳正なる抽選の結果、「ユウ」は女性プレイヤーの「みにゃ」と、そして俺のペアは「ジャックおじさん」……ん？ 並べ方を変えると……「ジャックおじさん・番長」!? 何の嫌がらせだよ!! 「ジャックおじさん」は超若いイケメンプレイヤーなのに……もうちょっと名前考えてくれよな（笑）。「ユウ」に実況でペアの名前について煽られ、俺の怒りゲージは常にレイジだったぜ！ おかげで今までに無いくらいバッタバッタと勝ち進んだぜ。「ユウ」は長旅の疲れか、早くも2回戦で姿を消すことに……。ここを制覇するためには俺が頑張るしか！ ということで、鬼神のごとく蹴散らし、何と久々の優勝!! あれ？ 俺が優勝するって……何年ぶり（笑）？ 年齢は年齢だが、まだやればできることをアピールできたぜ！ 優勝称号は俺とユウの独断と偏見によるやる気になったプレイヤーに付与することに。「九頭龍」、「デラックスファイター」おめでとう！ 俺たちの脳裏に焼き付いた闘いだった（笑）。そして、集まってくれた女性プレイヤー「みにゃ」、「月弥」にも！ これからもナムコ札幌西町を盛り上げてくれよな♪ 絶対また来るぜ！ ありがとう!!

初の試みにしてはうまくいったぜ。今後もやります！

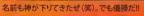
名前も神が下りてきたぜ（笑）。でも優勝だ!!

北国の熱い仲間だ！ 寒くならない時期にまた来るぜ！

負けた瞬間がく然と……いつでも本気の男だぜ！

この縮尺！ おじさんなんて名前やめちまえ（笑）!!

TEKKEN MUSEUM

三島戦闘

鉄拳ミュージアム

月刊 鉄拳ミュージアム

namco 大阪日本橋店はイベント満載!

ここでは、鉄拳プロジェクト公認店舗「鉄拳ミュージアム」で開催されたイベントを随時報告してくぜ。さらに今後のイベント情報も満載!! ここでしかできないイベントやお宝展示もあるので、絶対にチェックしてくれよな!

2012年6月9日(土)開催!

今回はミュージアム始まって以来、定期的に開催している特別称号大会! 毎月第二、第四土曜日に実施しているぜ!! 対戦形式や称号などは、お店に問い合わせてくれよな♪

今回の形式はシングル戦。己の力を頼りに優勝を目指す29名の強者達が参加! コンボ始動技の当て感や、深い部分で上・下段攻撃の読み合いの中、勝機を逃さなかった「二代目砂虎」のタッグコンボにより雌雄が決した! 優勝した「二代目砂虎」、準優勝の「ゆ」は、プレオープンの大会でも好成績を残した2名で、決勝は両者の実力は拮抗していたぜ! 「たっくる」も堂々3位と優秀な成績を収め、上位3名は今後も鉄拳ミュージアムでの大会を賑わせてくれそうだ!

ステージ上は超熱気だ!

上位3名と麗しきシャオユウとのナイスショット!!

圧倒的存在感。吉光フィギュアもお出迎えだぜ!

2012年6月23日(土)開催!

今回の形式はランダム2on2! だれと組むか分からないドキドキ感や、新しい仲間と出会える瞬間がたまらない。準決勝が超白熱したぜ!! どちらも2人目のファイナルまでもつれる展開に! 順当に二人抜きを続けた「用心BOY」も、前回シングル戦で3位の実力を誇る「たっくる」に下されベスト4止まりだった。決勝は「たっくる」&「オカリン」ペアが、「やまぢ」&「ジャージ」ペアの「ジャージ」に二人抜きされてしまう。何が起こるかわからない鉄拳のだいご味! それを見せ付けられる大会となった!!

いい表情だ! 常に一喜一憂せよ!!

熱い試合を仲間たちが見守る。これぞ鉄拳!!

イベント情報!

~巣鴨&日本橋 どっちが本当の聖地なのか??~ 鉄拳ミュージアム 東西総本山 決定戦 2012!

【予選大会】
巣鴨・日本橋共通!

■日　　時:8月18日(土)16:00~
■受　　付:店舗カウンター
■参加人数:最大40名(先着順)
■参加費用:お1人様　100円
■受付開始:8月1日~
■大会方式:
4名総当り方式×10ブロック予選
○勝者10名による最終決戦で
各店代表者5名を選出し、
巣鴨店の代表者5名を
大阪日本橋へご招待!

【決勝大会】
日本橋

■日　　時:9月22日(土)16:00~
■場　　所:大阪日本橋店
■大会方式:5 on 5

まだまだ熱いバトルを用意するぜ! ぜひとも参加してくれよな!!

次のページにも㊢情報が満載!

TEKKEN TM & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

緊急特報!!

2012年7月、2店舗 ナムコに今、

2012年7月21日(土) namco大阪日本橋店

"日本初"! アイドルマスターミュージアム登場

7月21日(土)～11月11(日)まで、2階で開催中!

アニメ「アイドルマスター」の貴重な資料のほか、感動の名場面が蘇るパネル展示コーナーなど盛りだくさん!! 期間中は765プロ出退勤イベントも開催! 「オリジナルクリアファイル付き765プロタイムカード(¥300)」で、来店のたびにタイムカードを切っちゃおう。勤勉なプロデューサーさんにはプレゼントも……!? 765プロタイムカードは2階カウンターで絶賛販売中! さらに9月22日(土)からは、全国のナムコのお店約60店舗とナムコ・ナンジャタウンで「ドキッ!アイドルマスターだらけの ナムコ感謝祭」が開催決定!? ナムコでしか手に入らない限定景品も登場するから要チェックです!!

ここでしか見られない、これが765プロのタイムカードですよ!

どんどん増えていきますよ! プロデューサーさん!

※写真はイメージです

BNGプレゼンツ! 第07板倉小隊 ミニ展示会

何と、大人気のテレビ番組「絆体感TV 機動戦士ガンダム 第07板倉小隊 REV.2」のミニ展示会が実現しちゃいました! 衣装や小物など、実際の撮影で使われた一点ものレアグッズの数々。このお宝は、現在大阪日本橋店でしか見られないっ! 9月2日(日)までの期間限定なので、この機会をお見逃し無く!! 8P.O.Dで絶賛稼働中の『機動戦士ガンダム 戦場の絆』も、一週間に一回店舗大会を実施予定です! 毎週金曜日に大会を開催しますので、店舗のコミュニティを広げて、ぜひとも日本橋店を上位ランカーのお店に育ててください!

鉄拳・ガンダムも超増設稼動!!

『鉄拳タッグトーナメント2 アンリミテッド』も台数パワーUP! 16台から30台にまで増設しちゃいます。心ゆくまで段位戦や調べ物が可能!! 上級者の方も初心者の方も、自分の好きな遊び方で腕を磨いて下さい! 『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト』も、12台から32台にパワーUP! シャッフルチームのラインを複数用意。各種大会・イベントも定期的に開催しますので、腕を磨いて仲間と盛り上がろう! 詳しくは、WEBサイトやスタッフまで。各種オフ会や時間貸しなどもバンバンやります! どんどん声をお掛けください!!

イベント情報

イベント名	備考
『鉄拳タッグトーナメント2 アンリミテッド』初心者講習会	月1回
『鉄拳タッグトーナメント2 アンリミテッド』店舗オリジナル称号大会	週1回 土曜日
『鉄拳タッグトーナメント2 アンリミテッド』有名プレイヤー挑戦大会	月1回
『鉄拳タッグトーナメント2 アンリミテッド』聖地化委員会	月1回 称号大会と同時
『機動戦士ガンダム EXVS FB』1,000円で2時間遊び放題イベント	8月中 毎週月～金曜日
『機動戦士ガンダム EXVS FB』店舗大会	週1回 日曜日
『機動戦士ガンダム 戦場の絆』店舗大会	週1回 金曜日
『機動戦士ガンダム 戦場の絆』店舗間大会	月1回
『機動戦士ガンダム 戦場の絆』板倉小隊 ミニ展示会	7/21～8月末(期間限定)
アイドルマスターミュージアム	7/21～9月下旬(期間限定)

ツイッター情報

日本橋の情報はここから!

@namco_pombashi

©NBGI／PROJECT iM@S ©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS ©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. TEKKEN TM & ©NAMCO BANDAI Games Inc.
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

namco®

グランドオープン!!

大きな変化が訪れた!!

2012年7月20日(金)
プレイシティキャロット巣鴨店

もうプレイしたかな!? 巣鴨は超人気だぜ!

BNG公認! ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル強化店舗!!

『ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒』"フライング"フリープレイパーティー実施!!

7月7日・8日の2日間、『超サイヤ人覚醒』の稼働開始が待ち切れない大勢の方々にご来店いただき、大盛況の中無事終了。さすが聖地巣鴨のプレイヤー、みんな超サイヤ人を超～楽しんでプレイしていたぜ! イベントでは、開発プロデューサーから新たに参戦する超サイヤ人4キャラの紹介や新要素、新ステージなどの説明が行なわれ、その後はフリープレイによる超サイヤ人初体験会を実施。そして、2日目には早くも超サイヤ人を使ったエキシビションマッチ開催! みんな初見なのに超うまくて興奮の白熱バトルだったぜ!

そしてパーティーの最後には、開発プロデューサーから年末に向けて集大成となるイベント(オフィシャル大会?)実施予定との発表も! そうとなったら! 巣鴨店では全国最大級の16台を設置、プレイヤーの皆様をこれからもず～っと応援し続けるぜ! イベントに向けて腕を磨き、巣鴨から日本一を目指そう! もちろん、ファンが集って盛り上がれる対戦会、大阪日本橋店でも定例化してやっていくぜ! 超サイヤ人覚醒、超期待しちゃうぜ!!

エキシビションマッチも大盛り上がりだった!!

これからは巣鴨でも、ガンダムが熱い!!

突然ですが「機動戦士ガンダム」好きですか? 「当たり前だろ!」、「何を今さら!」と突っ込んでいただいた皆様へ……何とビデオゲームの聖地巣鴨店に『機動戦士ガンダム 戦場の絆』新設(笑)! しかも8P.O.D(爆笑)!! 今後、店内対戦やプライベートマッチを使用した、ナムコ店舗間対戦を企画中。乞うご期待! ガンダムトライエイジもひっそり新設♪、『機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト』は好評のため18台に増設しました! 以上、これからはガンダムも巣鴨がアツい!! 情報でした♪

鉄拳ミュージアム緊急設立!!

『鉄拳タッグトーナメント2アンリミテッド』は12台から圧巻の30台へ大幅増設、バトルステージまで作っちゃいました♪ しかも鉄拳ミュージアムまで作っちゃいます!! 初心者専用台～バトルステージまで、初心者もランク上位者も思う存分熱いバトルを繰り広げてください。今後はオリジナル称号大会のほか、有名プレイヤーとの組み手大会や鉄拳講習会、全国規模の大会も企画中です。鉄拳番長も頻繁に来店か!? 詳しくはスタッフ、当店HP、ツイッターまで。オフ会や時間貸し、その他コスプレイベントなんかも大歓迎ですよ!! 面白いこと、新しいこと、楽しいことの発信はここプレイシティキャロット巣鴨から!! 皆様のご来店をお待ちしております!!

イベント情報

イベント名	備考
『鉄拳タッグトーナメント2アンリミテッド』店舗オリジナル称号大会	8月11日・25日 17:00～
『鉄拳タッグトーナメント2アンリミテッド』店舗オリジナル称号巣鴨祭大会	8月19日・20日 17:00～
『ドラゴンボールZANKAIバトルロイヤル』店舗大会	8月12日・26日 夕方～
『機動戦士ガンダム EXVS FB』階級限定1,000円3時間遊び放題(仮)	月曜～金曜
『機動戦士ガンダム 戦場の絆』店舗大会	8月5日(日) 16:00～
『機動戦士ガンダム 戦場の絆』店舗間大会	8月26日(日) 16:00～
『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE4』全国大会予選大会	8月5日(日)(予定)

ツイッター情報

巣鴨の情報はここから!

@namco_sugamo

今月は進展開をむかえる『SOUND VOLTEX』を大プッシュ！ 本誌初登場となる灯油さん、Mayumi Morinagaさんのインタビューを掲載！

ついにFLOORアーティスト誕生！ オンラインマッチングも追加デス！

SOUND VOLTEX BOOTH
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：6ボタン+2アナログデバイス
■発売日：稼働中
■使用基板：—

公募曲がいよいよゲームでプレイ可能になるほか、新たに全国、店内のマッチングプレイが追加される！ この夏は『SOUND VOLTEX』から目が離せない！

FLOORコンテスト曲を含む全12曲が追加!!

今回の楽曲追加では、ついにFLOORコンテストの公募曲がゲーム内で遊べるようになる。オリジナル、リミックス問わずこれを待ちに待っていたファンも多いのではないだろうか。FLOORアーティストの楽曲がどのような楽曲になっているのかは、実際のプレイで体感しよう！ ほかにもオリジナルの新曲が追加されるほか、FLOORで開催されたジャケットイラストコンテストとアピールカードコンテストの画像も追加！ 『SOUND VOLTEX』の盛り上がりがますます加速していく!!

Onigo　天ノ弱

君にエールを…！

Nyan Cat

REMIX／ORIGINAL	楽曲名	アーティスト名
オリジナル	天ノ弱	164 feat. GUMI
オリジナル	君にエールを…！（DJ UTO REMIX）	Mayumi Morinaga
オリジナル	Nyan Cat	daniwellP feat. 桃音モモ
オリジナル	caramel ribbon	P*Light
オリジナル	香港功夫大旋風	Daisuke Ohnuma
オリジナル	レトロスペクティビリー・メリーゴーランド	はるなば
オリジナル	Space Diver Tama	黒魔
オリジナル	Onigo	Hommarju
オリジナル	SOUL EXPLOSION	kanone
リミックス	サヨナラ・ヘヴン（かめりあ's NEKOMATAelectroRMX）	かめりあ
リミックス	59 -BOOTH BOOST REMIX-	IDEA+RHYTHM
リミックス	Ignited Night burst	N-driver

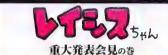
全国のプレイヤーとオンラインマッチングでプレイ！

追加されるマッチング機能はONLINE（全国オンラインプレイ）とFRIEND（店内フレンドプレイ）の2種類。どちらも最大四人同時にプレイ可能で、難度は各自で変更可能。また、マッチングするとボーナスとしてパケットやブロックが獲得可能だ。

ONLINEは同じ曲を選択しているプレイヤーと自動的にマッチングされ、FRIENDは同一店舗内で同じ曲がプレイ可能。また、FRIENDでは自分がINPUT前の楽曲でも選曲者がINPUT済みならプレイ可能なほか、ランクポイントにボーナスも付く。

ONLINE、FRIENDのいずれもアピールカードごとにことなる挨拶文を交換可能で、ショートボタンで簡単なコミュニケーションも取れるのだ。

アピールカード選択時にそれぞれことなる挨拶文が登場。オンラインマッチングでは楽曲の開始、終了時に挨拶文を交換可能だ。

VOLTEX MEMO
全国オンラインプレイでは、対戦者のいずれかがクリアすれば、自分がトラッククラッシュをしても次のステージへ進むことが可能。また、FRIENDではメンバーの中に一人でも初心者キャンペーン対象者がいれば二曲保障になるので、腕前に関係無くだれでも気軽に楽しめるぞ。ちなみに、FRIENDでプレイする際、メンバーが四人未満なら、残りのメンバーはONLINE待機の中からメンバーが参戦することとなる。

ソーシャルネットワークの音楽シーンで大ブーム中の歌い手がゲームに参戦！

灯油インタビュー

『SOUND VOLTEX』楽曲追加イベント〝EXIT TUNES参戦〜歌ってみた祭り〜〟にて、楽曲「カーニバル」のヴォーカルを担当した灯油さんに、〝歌ってみた〟の魅力とゲームの感想をうかがった！

灯油プロフィール

2009年9月13日に『「いつもより泣き虫な空」歌わせて頂きました』をソーシャルネットワークの動画サイトにアップロードし活動を開始。高音の歌唱力に定評があり、オクターブの音域を生かした表現力が聴きどころ。

収録されたことに、未だ実感が湧かずびっくり！

——『SOUND VOLTEX』のお話をいただいた際の感想をお聞かせください。

灯油　最初は自分の歌声がゲームから聞こえてくる実感が湧きませんでした。普段はソーシャルネットワークの動画サイトに自分の歌声をアップロードして活動しています。楽曲は音楽合成ソフトのボーカロイドを使ったボカロP（プロデューサー）と呼ばれる方々が作成した曲をアレンジカバーしています。アップロードした曲をだれかに聴いてもらえたらうれしいなという気持ちで始めていたので、今回の『SOUND VOLTEX』への収録は本当に驚きました。

——普段からゲームをプレイされるのでしょうか？

灯油　昔はゲームセンターで音楽シュミレーションゲームをプレイしていました。ゲームは音ゲーに限らず、アーケードゲーム、カード、ボードゲームなどジャンルに捕らわれずなんでもプレイしますよ。

——では、実際に『SOUND VOLTEX』をプレイしてみてどうでしたか？

灯油　斬新！　二つあるつまみ型のボタンを操作するのがとても楽しかったです。ゲームから自分の声が聞こえてくるので恥ずかしかったですが、同時にテンションも上がりました。曲を知っていれば、知っているほど操作しやすいはずなので、これからプレイされる方は、ぜひ「カーニバル」を聴き込んでからゲームに挑戦してほしいです。

——ゲームに収録した「カーニバル」という楽曲について教えてください。

灯油　原曲はボカロPのotetsuさんがGUMIというソフトを使い2011年にソーシャルネットワーク上で公開されたオリジナル楽曲です。聴いた瞬間から曲が好きになったので、歌ってみようと決めました。僕は歌う前に歌詞をじっくり読み、自分なりに解釈した上で、歌を表現していきたいと思っています。カーニバルも、同じく歌詞を大切にして歌ったところ、激しい感じの歌に仕上がりました。

『SOUND VOLTEX』に収録されている曲は、長さやミキシングの仕上がりが動画作品としてアップロードした曲とは今回少し違っています。ゲームで僕を初めて知っていただいた方には、こちらも聴いてほしいですね。

——どのような部分がことなるのでしょうか？

灯油　大きな違いは曲の長さです。ゲーム用に曲のつなぎを変えているので、すでに公開している動画の音源とはまた違った雰囲気が楽しめると思います。それ以外では、ゲーム収録が決まる前にCD化の話があったので、ミキシングとマスタリングをやり直している点です。今回ゲームで使用されている音源はCDと同じ音質になっております。僕は基本的にすべて自分で作業しており、細かい部分で伝わりづらい要素ですが、ここが個人的なこだわりだったりもします。

——自分で作業をされるとのことですが、もともと音楽に携わっていたのですか？

灯油　ジャンルは違いますが、クラシック音楽やバンドでギターやコーラスをしていた経験があります。ただ、ミキシングやマスタリングに関しては未経験の状態で"歌ってみた"を2009年に始めました。そのときに、マイクやSONARという音楽編集ソフトを購入し、自宅にスタジオセットを組む作業からスタートしています。最初は手探り状態でしたが、やり始めるとはまってしまう性格なので気が付けば3年目に突入しています。まだまだ楽しい状態です。

——灯油さんの歌う「カーニバル」を実際に聴かれた方からの反応はいかがですか？

灯油　心に響くというよりも心臓を貫き、えぐるように突き刺さる、というような感想をいただいています。ソーシャルネットワークは聴き手であるユーザーの率直な感想が即座にレスポンスされる部分が魅力的で楽しいですね。

実際に、歌った曲をアップロードするようになってから、楽曲制作者のボカロPさんや、僕のように"歌ってみた"で活躍されている歌い手さんとライブで顔を合わせるなど、いろいろな人とつながりができ交流関係が広がっていきました。

——『SOUND VOLTEX』には、数名の歌い手さんの曲が収録されていますがお話はされましたか？

灯油　ライブで顔を合わせた方と、「BEMANIシリーズになるなんてすごいですよね！」と、驚き合いました。やはり、ゲーム収録はめずらしいことなので、みなさん同じ反応をしてましたよ（笑）。

——では、最後に読者にひとことお願いします。

灯油　今回、初めて僕を知っていただいた方も多いと思います。ゲームをプレイされて興味がわいたら、ソーシャルネットワークの動画サイトで僕の歌を聴いていただければと思います。逆に、僕のことをすでに知っている方は、ぜひゲームをプレイしてください。『SOUND VOLTEX』はとっても楽しいゲームですよ！　よろしくお願いします。

灯油さんの楽曲はココでチェック！

灯油さんのファーストアルバム『トモシビアブラ』がエグジットチューンズから発売中。ソーシャルネットワークの動画サイトにアップロードされている代表歌唱曲をはじめ、アルバムのためにotetsuさんが作曲した新曲「隠れん坊」も収録されている。楽曲はCDのほかにiTunesでも1曲ごとに購入可能なのでダウンロード音楽派の人も気軽に楽しめる。さらに、8月20日から9月15日まで計5回、札幌、名古屋、福岡、大阪、東京の順で開催されるライブイベント「EXIT TUNES ACADEMY」にも参加が決定している！

公式ブログ：http://touyukan.blog13.fc2.com/
Twitter：http://ameblo.jp/touyukan/
マイリスト：mylist/15840603 ／コミュニティ：co704884

トモシビアブラ / 灯油
QWCE-00229 ¥2,000/NOW ON SALE

Mayumi Morinaga

プロフィール
EXIT TUNES所属のアーティスト。BEMANIシリーズには『beatmania IIDX 18　Resort Anthem』収録の「XANADU OF TWO」と「Mermaid girl」(Cream puffのmoimoi) から参加。ファンからはCream puff時の名義であるmoimoiが愛称として定着。

1st ソロアルバム発売 & SOUND VOLTEX 収録記念インタビュー

念願の 1st ソロアルバムはボリューム満点の一枚！

——まずは、1stアルバム発売おめでとうございます。発売してみての感想はいかがですか？

Mayumi Morinaga (以下Morinaga) いろいろな方にご協力いただいたおかげで、「私のことをとても知ってもらえたな」という感じがあり、本当にたくさんの方から感想をいただきました。その中でも『pop'n music 20 fantasia』に収録されている「朧」についての声が大きかったですね。「朧」は以前からフルバージョンを聴きたいという声をたくさんいただいていて、念願かなってこのアルバムに収録することができました。ほかにもBEMANIシリーズの楽曲をたくさん収録しているので、BEMANIファンの方からの「うれしかった！」という感想が多く、私としてもうれしい限りです。

——収録曲といえば、このアルバムはかなりボリュームがありますね。

Morinaga 1stアルバムではありますけれど、今までにたくさんの曲を歌わせていただいているので、これでもまだ入りきれなく、かなり厳選されています。限定盤にはPVが収録されているDVDが付いているのですが、このPVはCDに収録されている以外の曲も収録されているので、さらに盛りだくさんですよ。ジャケットも限定盤と通常盤、さらにコナミスタイルさんではアナザージャケットとして実写のジャケットが付いてくるので、本当にバリエーションもいっぱいありすぎて、ありがとうございます！　という感じです (笑)。

——限定盤と通常盤では一曲目が違いますね。

Morinaga タイトルが「Glitter/神巫詞」と二つあるんですが、限定盤はTVアニメ『FAIRY TAIL』のEDになっている「Glitter」をA面にした感じの作りになっています。「Glitter」は結構トランシーな感じになっているので、それからの流れに合うように曲の順番を考えました。通常版は164さんが作曲してくれた「神巫詞」をA面にしているので、「神巫詞」を一曲目に持ってきました。

——次にコンセプトについてお聞かせください。

Morinaga 私は、「いろいろな声が出せる！」というのが強みだと思っています。今回のアルバムは全18曲なので、18人の私が入っているというコンセプトのアルバムになっています。

——声が変えられるというのは昔からですか？

Morinaga 昔からマンガを音読することが好きで、マンガの登場人物を演じるというか、そういう感じでいろんな声を出していました。けど、今思うと一番よく音読していた某バスケットボールマンガって、男性キャラクターばかりだったんですよね (笑)。あ、もちろん音読は一人で居るときにだけしていましたよ(笑)。声優さんになりたかったわけではないのですが、いろいろな声を出すことは好きでした。ほかにも昔というわけではありませんが、アニメトランスというシリーズのアルバムでは、もともと四人で歌われている曲を、私一人で声色を変えて四人分歌うということもしていましたね。

——なるほど。アルバムの中で特に思い入れがあったりお気に入りの曲はどの曲でしょうか？

Morinaga 全曲思い入れがありますが、印象的な曲を挙げるとすると、まずは、「NO CHALLENGE, NO SUCCCESS」です。トランスというジャンルを初めて知ったのが、DJ UTOさんの「マネーのトランス」というコンピレーションアルバムでした。その中に「NO CHALLENGE, NO SUCCCESS」が収録されていて、すごく好きな曲ずっと聴いていたので、今回カバーさせてもらい、とても思い入れ強いです。「Mermaid girl」もBEMANIシリーズのみなさんと出会えたという意味ではすごく運命的な曲だと感じています。

町のカラオケ大会などに出場。そして、高校の文化祭で友人と組んだユニットでの出場をきっかけに、本格的にオーディションなどを受け始めたそうだ。

全18曲"18人の私が入っている"アルバムです！

次は「dreamin'」。この曲はこのアルバムのためにRyu☆さんが書き下ろしてくださった曲で、最初に聴いたときに泣いちゃったんです。Ryu☆さんはハッピーハードコア系の曲調が多いですが、この曲はキラキラしてるけど切ない、何か哀愁漂う感じになっています。だからRyu☆さんらしいけどRyu☆さんらしくない感じがして、そういう意味で一押しの曲ですね。

——先程も話題に挙りましたが、アルバムにはPVが収録されたDVDが付いていますよね。

Morinaga　DVDにはデビュー曲から今まで動画を作った曲を全部収録している感じです。いろいろな絵師さんが作ってくれたPVも全部入っています。

——その中でも「神巫詞」のPVはタイトル曲でもありますし、フルアニメーションなんですね。

Morinaga　このPVは企画されてから完成まで約一年くらい掛かっていて、絵コンテの段階からずっと見ていたので、PVが出来たときは、もう感動モノでした！　なかでも、総監督された絵師の"左"さんが、PV中のカットも、ほとんどご自分で描かれたということでした。本当にお忙しい方なのに、その中で今回の作品に関わっていただいたことが、とてもうれしく思います。

——では、改めてこの1stアルバムはどんなアルバムになったと感じていますか？

Morinaga　私の全部を出し切ったの一言です！　いい意味でリセットした感じなので、これからもいろいろ挑戦していきたいと思えたアルバムです!!

——『SOUND VOLTEX』にMorinagaさんの楽曲が初収録されますが、どのような楽曲なのでしょうか？

Morinaga　DJ UTOさんがリミックスしてくれたので、UTOさんらしいUK HARD DANCEに仕上がっています。もともとは、さわやかな曲ですが、リミックスされると全然違う印象になりました。BPMも180とすごく速くて私はたぶん歌えないです（笑）。曲の構成がAメロを繰り返すような感じなので、覚えやすくて中毒性があると思います。

——『SOUND VOLTEX』をプレイしてみての感想はいかがでしたか？

Morinaga　最初に教えてもらったときは画面と曲がリンクしてて一見「簡単そうかも!?」と思ったのですが、自分でプレイするとあの二つのアナログデバイスをラインに乗せるのが、ものすごくむずかしくて！　もうぐしゃぐしゃでしたね（笑）。みなさん、なんであんなに綺麗に乗るんだろうと思いました。でもすごく楽しかったです！

——とくにアナログデバイスは楽しいですよね。

Morinaga　そう。そこが一番カッコイイんですよ！　だから、どう回すのが一番カッコイイかを研究したいです（笑）。ほかにも、画面が揺れたり回ったりする演出も臨場感があり興奮するし、楽しいですね！　アドレナリンが出ます（笑）。

——今後の活動予定についてお聞かせください。

Morinaga　今年はとにかくライブが多い年になります。8月からはEXIT TUNES ACADEMYというライブイベントで、いろいろなアーティストさんと全国を一緒に回ります。今まではライブより曲を作るほうが多く、あまりみなさんの前に出る機会が少なかったのですが、今年はドンドン出て行くので、ステージングやパフォーマンスも磨きたいですね。ほかには、いろいろなキャラクターを演じているので、もっとキャラクターを増やせればいいなと思っています（笑）。

——それでは最後に読者へ一言お願いします。

Morinaga　Twitterやライブ、BEMANIシリーズなど、いろいろなところでみなさんとご一緒できればうれしいです。そして、来年の2013年4月7日に、また、さいたまスーパーアリーナでEXIT TUNES ACADEMYの開催が決定しました！　みなさん、ぜひ遊びに来てください！　これからもmoimoiをどうぞよろしくお願いします！

今回のアルバムに多くの楽曲を提供した音楽プロデューサーズユニット

「Another Infinity」のコメントを紹介！

BEMANIシリーズでも大人気のコンポーザーRyu☆と、Starving Trancerによるユニット「Another Infinity」からも、今回のアルバムについてのコメントをいただいたので、紹介していこう！

Starving Trancer

アルバム発売おめでとう。この雑誌のインタビューのmoimoiさんの写真がどうみても「私の年収低すぎ!?」にしか見えないことはいったん置いといて、このアルバムを改めて聴いて、改めて素晴らしいボーカリストだということに気付かされました。最近ライブで一緒に演奏させてもらう機会も多いのですが、彼女のテクニック・メンタル・ともに存在感があるからこそ僕はリラックスしてライブに挑むこともできるのだなあ……と、しみじみ思いながら毎回楽屋でおいしく大量にお菓子を食べています。最近実家に帰るたびに「あんた太ったわーほんま太ったわー……。」っておかんに5000回くらい言われるので、これからはmoimoiさんの存在感でリラックスしすぎてお菓子を食べ過ぎることを控えたいと思います。

Ryu☆

キャッチーなメロディと、素敵な歌詞、そしてMayumi Morinagaの歌唱とのマリアージュをお楽しみください。これからも皆さまによろこんでいただけるけるモノをつくってまいりますので、何とぞどうぞよろしくお願い致します。

このCDの中にはmoimoi（Mayumi Morinaga）が18人いる!?

渾身のアルバム「Glitter / 神巫詞」発売中！

画像上　限定版
画像左／通常版（Illustration：左）

これまでMorinagaさんが歌ってきた楽曲の中から厳選された18曲を凝縮。新曲・新録はもちろん、BEMANIシリーズ人気曲の数々もフルバージョンでリミックス収録されている。曲によって変わるMorinagaさんの歌声に注目だ。限定盤と通常盤でジャケットがことなり、限定盤にはこれまでのPVに加え、人気絵師の"左"氏による「神巫詞」のフルアニメーションPVを収録したDVDが付く！

収録曲（一部）
神巫詞 feat.164 / Mayumi Morinaga
dreamin' feat.Ryu☆ / Mayumi Morinaga
STARS(Ryu☆Remix RRver.) feat.Another Infinity / Mayumi Morinaga
Follow Tomorrow (for future mix rearrange ver) / HHH × MM × ST

REFLEC BEAT limelight

REFLEC BEAT limelight
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：対戦型音楽ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

さらに楽曲が追加！「続!リフレク夏祭り」開催!!

「続！リフレク夏祭り」では楽曲とグラス、アイコンが追加される。楽曲は、先日ロケテストが実施された『REFLEC BEAT colette』からの先行収録を含む六曲。Zektbachの新曲「meme」は、新曲のいずれか三曲をプレイすると解禁されるぞ。また、グラスでは新フレームや背景が獲得可能な「カスタマイズグラス」が登場。その上アイコンも大量追加！リフレクの夏はこれからが本番だ！

meme / Zektbach

この青空の下で / TAG meets "eimy"

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
meme	Zektbach	milky ice bear	S-C-U
この青空の下で	TAG meets "eimy"	TAKE THE FUN	Anemo=Aspel by MLREC.
MIRACLE MEETS	Lucky Vacuum	VOLTEXES	Sota Fujimori

パステルくんが楽曲解禁のお手伝い!

なかなかグラスにライムがたまらないとお嘆きのプレイヤーに朗報！ お馴染みパステルくんが、キミの楽曲解禁をお手伝い。その名も「ジャンピングパステルくん」が登場だ！ これは、グラス選択時にパステルくんのマークが付いているグラスを選択することで、次のプレイにパステル君がライムをたくさん運んできてくれるというもの。選択するだけでライムを多く獲得できるチャンスを見逃すな！ ジャンピングパステルくんの力を借りてグラスにライムをため、プレイしたかったアノ楽曲をいち早く解禁しよう！

さまざまな場所で活躍するパステルくん。ロケテver.でもその姿を確認できた！

新作ロケテ版リポート

ジャストリフレクに新たな要素！スコア対決に新たな戦略が生まれる!?

ロケテver.はイメージカラーがスカイブルーとなり、『limelight』同様にポップで明るい印象。プレイするといろいろな追加、変更点が見られた。その中でも注目したいのが、新たに追加された下方向のジャストリフレクとジャストリフレクゲージが五つになった点。ゲームプレイにかかわる大きなポイントとなってくるだろう。とはいえプレイ感覚は同じなので、『limelight』をプレイしながら安心して新作を待とう！

2タイトルが同時にロケテストとあって初日から多くのファンが詰めかけた東京レジャーランド秋葉原2号店。

pop'n music 20 fantasia

pop'n music 20 fantasia
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

「ナビゲートモード」で自分好みのオリジナルコースを楽しもう！

今回もレアカードはポップンデザイナーの描き下し！

まだまだ追加要素が満載！

本作もまだまだ追加要素が満載！ まずはポップンミュージックカードに新カードが追加。コレクターは要チェックだ！ さらに、新しいモードとして「ナビゲートモード」が追加された。このモードは、好みのジャンルや曲調、腕前、アーティストといった条件を細かく指定することで、自動的にオリジナルコースを作成してくれる。コースの途中でプレイが終了しても、次のプレイで続きが遊べるほか、このモードでは、ほかのモードより一曲多くプレイ可能で、クリアに失敗してもゲームオーバーにならない。初心者にも安心のモードだ！

新規コースの設定では、レベルやジャンル、曲の雰囲気やオジャマ、曲数などを自分の好みに合わせて選べる。初級者から上級者までプレイヤー層を選ばず楽しめるモードとなっている！

▼解禁楽曲と解禁条件を公開！

[illegible]	[illegible]	アーティスト	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トランスコア	FLOWER	DJ YOSHITAKA	22	36	41	13	ニット	DJ YOSHITAKA関連の曲をプレイしてポイントをためる
トゥインクルポップ	Twinkle Wonderland	Qrispy Joybox feat.Sana	17	29	37	12	さなえちゃん	sana関連の曲をプレイしてポイントをためる

ナンバリングが無くなり気分一新！新しい一歩を踏み出す新作ポップン！

ナンバリングを外し、心機一転といった感じの『Sunny Park』はポップンらしい、かわいく明るい印象を受けた。ゲーム内容では、楽曲の難度が50段階に変更されたことを始め、楽曲選択や、オプション選択画面がより分かりやすくなったりとシステム面の変更や修正が目立つ。肝心のプレイ感覚は現在稼働中の『fantasia』と同様なので安心してほしい。今までの流れを考慮すると稼働はもう少し先になりそう？ まだまだ新しい要素があるようなので、続報を待て!!

弾いて、叩いて、タッチだ! エイヤッサー!!
夏のコラボ祭りにみんな来い来い!

GuitarFreaksXG3 DrumManiaXG3

GuitarFreaksXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発売日：稼働中
■使用基板：—

DrumManiaXG3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

©Konami Digital Entertainment
Text：飛鳥

この夏、ギタドラとjubeatがコラボレートした大夏祭りの開催だ!!

8月1日〜9月25日まで開催される『ギタ・ドラ・jubeat大夏祭り』は、ギタドラとjubeatのコラボイベントだ！ イベント期間中e-AMUSEMENT GATEに特設サイトが出現するので、『GuitarFreaksXG3』、『DrumManiaXG3』、『jubeat copious』をプレイしよう。いずれかの機種をプレイすると各機種ごとに"ちょうちん"が増えていく（例：『GuitarFreaksXG3』をプレイすると『GuitarFreaksXG3』の"ちょうちん"が一つ増える）。この"ちょうちん"が一定数を超えると屋台がオープン。その屋台に関連した楽曲をプレイすることで、新曲が獲得できるというわけだ。

例えば「わたがし屋（Ryu☆）」がオープンしたとしよう。この屋台ではRyu☆にちなんだ曲、『GuitrFreaksXG3』や『DrumManiaXG3』なら「Right on time（Ryu☆Remix）」、『jubeat copious』なら「bass 2 bass」や「I'm so Happy」、「532nm」などをプレイすることでRyu☆の新曲が獲得できるというわけだ。今年の夏はこのイベントで存分に夏を楽しもう！

800nm／
Another Infinity
（Ryu☆×Starving Trancer）

Rush!!／
kors k feat.吉河順央

大夏祭りイベント開催！ 開発者インタビュー！

――「ギタ・ドラ・jubeat大夏祭り」の開催に至る経緯をお聞かせください。

mitoさん 去年、ギタドラのサマフェスが大いに盛り上がったとのことなので、ぜひjubeatも一緒にやろうよ！ ってことで開催することになりました。

――今回のイベントの夏祭りというコンセプトについてお聞かせください。

まっするさん 3機種も連動するので、"お祭り感"といった雰囲気を出したかったのが一番ですね！

――コラボレーションするに当たり、お二人がどうしても入れたい要素などはあったのでしょうか？ それぞれのお答えをお聞かせ下さい。

mitoさん jubeatで有名なアーティストの曲をギタドラアレンジで遊んで、こんな曲も書いてるんだと知ってもらいたかったのと、なじみのある曲から順番にギタドラを楽しんでいってもらいたかった点ですね！

まっするさん それぞれの機種ではおなじみとなったアーティストでも、機種が変われば違った一面が見えてくるかもしれないですね。

――今回のイベントについて、楽しみ方のポイントやより楽しむためのアドバイスなどをお願いします。

まっするさん 解禁条件として各アーティストの楽曲をプレーする必要があります。この機会に各アーティストのいろいろな曲を体験しつつ、新しい機種にチャレンジして、楽しさを体感していくうちにお祭り騒ぎです！

――ギタドラ・jubeatのプレイヤーに向けて一言メッセージをお願いします。

まっするさん & mitoさん エイヤッサー！

サウンド担当のお二人にも大夏祭りを聞いてみよう！

――今回、コラボレーションした部分はどのような部分でしょうか。

ショッチョーさん ゲーム収録曲は、ギタドラでおなじみのアーティスト、jubeatでおなじみのアーティスト、また、ギタドラ、jubeatの両方でおなじみのアーティスト陣による追加楽曲を収録する予定です。

肥塚さん まだよく知らないユーザーさんに向けて、「こんなアーティストがいるんだ」といった、紹介の意味も込めています。また、既に双方をたくさん遊んでいただいている方に向けては、新曲としてギタ・ドラ・jubeatのすべてで遊んでいただけるというイベントになっております。

――ギタドラではkors kさんや、Ryu☆さんがオリジナル曲では初登場だと思われますが、それについてお聞かせください。

肥塚さん 実はこの2曲、最初は100%jubeat寄りの楽曲になると思っていたのですが、きちんとギタドラのことも考慮して提供していただきました。ギタドラでも十分に遊び応えのある楽曲となっております。また、ギタドラでお馴染のアーティストにも参加していただいておりますので、そちらの公開も楽しみにしていただければと思います。

――今回のイベントは夏祭りとのことですが、登場する楽曲の方向性も夏祭りといった感じでしょうか？

肥塚さん さすがに全部というわけにはいきませんが、「夏」をテーマにした曲も入れております。

ショッチョーさん 今年はゲームセンターでガッツリ「夏」を感じてもらえれば、エイヤッサー！！

――ギタドラ・jubeatプレイヤーに向けて一言をお願いします。

ショッチョーさん jubeatとしては、まさかのタイミングでのイベントといった印象かもしれないですが、この機会にギタドラもプレイしていただければ幸いです。jubeatとは、また違った面白さが発見できるはず！

肥塚さん 今回は、ギタドラとjubeatのコラボだけではなく、ギタ・ドラ・jubeatの3機種のコラボ（「ギタ」と「ドラ」の間に「・」があるでしょ！←ここ重要）なので、ギタフリプレーヤーにはドラマニも、ドラマニプレーヤーにはギタフリも楽しんでいただければと思います。私もほとんどギタフリしかやらないのですが、これを機にドラマニとjubeatもバンバンやって行きますよ。みなさんで楽しみましょうね!!

©Konami Digital Entertainment

8/3～8/5、「魔龍討伐」第一回を開催！

前作「QMA8」で好評だった「魔神討伐」イベントが、「魔龍討伐」として復活！　今回はその詳細を含む、最新情報をお届けするぞ。

クイズマジックアカデミー 賢者の扉
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：オンライン対戦クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：稼動中
■使用基板：-

Text：ちくわ

みんなで魔龍に立ち向かえ！

「魔龍討伐」イベントでは、前作の「魔神討伐」同様にラウンド1からファイナルラウンドを通して、出題されるクイズのジャンルが固定となる。今回、8／3（金）8：00～8／5（日）23：59まで開催される第一回「天青魔龍討伐」では、出題ジャンルがアニメ＆ゲームに固定されるぞ。あとは、16人の挑戦者の中から選ばれた四人がファイナルラウンドに臨み、最終順位に応じた数の大量の魔法石がゲットできるぞ。一気に魔法石を稼ぐチャンスだ！

魔龍討伐に成功すれば特別なカスタマイズアイテムが手に入るほか、討伐回数ランキングも開催される。所属組は関係ない無差別級マッチングとなる点にも注目。みんなで力を合わせて立ち向かおう！

魔龍討伐

進行フローチャート

ラウンド1
勝ち抜き人数　16人中10人
↓
ラウンド2
勝ち抜き人数　10人中4人
↓
ファイナルラウンド

魔龍討伐イベントでは、前後半戦ではなく一発勝負で10人の勝ち抜けを決定する。最初から全力で挑まないと置いていかれるぞ！

ジャンル固定戦で立ち向かい……

上位組のプレイから学ぶことは多いはず！　出題ジャンルに得意、不得意があるとは思うが、積極的に参加して上位組のいいところをどんどん吸収していこう！

果たして討伐できるか!?

選ばれた四人の生徒が力を合わせて、本気を出した魔龍との最終決戦に臨む。迫力あるサブモニタの演出にも要注目だ！

協力プレイに新フィールド

「魔鉄鋼の鉱山」登場！

ほかの生徒と協力してフィールドを攻略していく協力プレイモードには、8月から新フィールド「魔鉄鋼の鉱山」が実装されるぞ！　鉱山の最深部、数々の新モンスターを突破した先で待つものとは一体……!?

今までとは一線を画する協力プレイならではの手強いモンスターたち。仲間と一緒に突破していこう！

8月の新検定試験

夏休みの間も、もちろん生徒には課題あり！　7月30日にも検定試験に新たな二つの課題、「アジア検定」と「五輪検定」が追加される。どちらもジャンル名からも分かるように、出題範囲が幅広く、やり応えは十分だ。特に「五輪検定」はこの夏の一大イベント、オリンピックを出題ジャンルにした、今が旬な検定だ。この夏の間にやり込んで、速攻でSSランク獲得を目指そう！

世界的な一大イベントをQMAの世界でも堪能してみてはいかが？

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの関連最新情報をお知らせしていく当コーナー、今回はiPhone、Androidの両方で遊べる名作復刻アプリに加え、ありそうでなかった格ゲーファン要注目のフィギュア新商品をご紹介!

今、再び挑戦の時!『メタスラ3』スマートフォンに降臨!

シリーズ史上最も難しく、そして面白いと伝説に語られる『メタスラ3』が、アプリとなって復活! このSNKからの挑戦状、君は受け取るか否か!?

メタルスラッグ3

■メーカー	SNKプレイモア
■ジャンル	アクションシューティング
■対応機種	iPhone,iPod touch およびiPad 互換iOS4.0 以降 / Android 2.3 以上
■配信日	配信中
■価格	600円(税込)

ドット絵完全再現&抜群の操作性!

ルート分岐採用によるボリューム大幅アップに加え、計算し尽くされた敵の配置と攻撃パターンで数多くのプレイヤーの心を折りつつも、ルート構築やパターン攻略をこつこつ進め、クリアを達成する感動と達成感を皆に教えてくれた名作だ。

今回のアプリ版では、そのち密なパターンやドット絵を完全再現した「ARCADE MODE」に加え、好きなステージを練習できる「MISSION MODE」、Bluetoothによる二人通信協力プレイなどを加え、よりボリュームアップしているぞ! タッチパネル上の仮想レバー&ボタンは感度も良好で、配置カスタマイズも可能だ。

1面2面からして鬼!

1面2面からして、他ゲームの後半面並みの難度。だからこそ、攻略できた時の快感は別格だ!

ファン垂涎のイラストギャラリー!

ギャラリーではAkio氏の美麗イラストが閲覧できるが、ゲームを攻略しないと見られないイラストも。すべて見たいなら……覚悟を決めろ!!

ライターちくわの スマフォ版『メタスラ3』インプレッション

私もかつて裸足で逃げ出しそうになった『メタスラ3』。この難しい作品をタッチパネル操作で遊べるのか? と疑問に思っておりましたが、実際触ってみると実に操作しやすい! ボタンは実際のコンパネを触っているかのように反応がよく、レバーについても少し慣れればヘビマシ斜め撃ちからメタスラの制御まで、余裕でできるようになりました。アプリ版ということでいつでもどこでもプレイできる上、ステージ別練習も可能となれば、またあのころのようにやり込むしかないですな!

D-Arts ゲームヒーローフル可動フィギュア始動!

第一弾は テリー・ボガード!

ゲームに登場するヒーローキャラクターたちを、フル可動のアクションフィギュアで再現するバンダイのブランド『D-Arts』シリーズ、その第一弾として我らがサウスタウンの英雄、テリー・ボガードが登場! 付属する手首、表情、エフェクトパーツなどを駆使すれば、ゲーム内での動きはほぼすべて再現可能という、ファンも驚きのアイテムだ。2012年11月に発売予定。テリーファンにとっては発売まで待ち遠しくてたまらないぜ!

今後も『D-Arts』シリーズではさまざまなゲームヒーローが登場とのことで、要注目!

必殺技も完全再現!

エフェクトのパーツも付属。毎日ポーズを変えて飾ろう!

製品情報
●商品名:D-Arts テリー・ボガード
●発売日:11月予定 ●価格:4,410円(税込)
●対象年齢:15才以上 ●使用素材:PVC、ABS

©SNK PLAYMORE
※「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※その他、記載されている会社名、製品名は、各社の商標または登録商標です。

CAPCOM ファイティングジャーナル Vol.12

すべての闘う男たちに贈る
カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！

Topic

新キャラ追加『ストクロ』に一挙12名が参戦!!

7月31日より、『ストリートファイター X 鉄拳』にて新キャラクターの配信が開始される！　参戦するのは下で紹介している12キャラクターで、12体セットでPS3版では2,000円、Xbox 360版では1,600MSPでダウンロード購入でき、各新キャラクターのコラボコスチュームも、1キャラクターごとに100円（PS3版）／80MSP（Xbox 360版）で購入できる。新キャラクターの参戦で、対戦環境の激変は確実！　いち早く購入し、研究を進めよう。

新キャラクターのコラボコスチュームも、もちろん意外なものばかり！ちなみにこちらはラースとアリサ。

ブランカ　ガイ　ダッドリー　エレナ　レイ　さくら　コーディー　ブライアン　アリサ　クリスティ　ジャックX　ラース

『ストリートファイター』サイドの参戦キャラは、『ストⅣ』でもおなじみの面々に加え、『ストⅢ』からエレナが初の他作品参戦を果たすことに！

『鉄拳』サイドの新キャラクターは、人造の二人や新世代の面々とバラエティー豊か。いずれも原作では一癖ある性能の持ち主だったが、本作での活躍はいかに!?

既存キャラの新コスチュームも……!?

新キャラクターのみならず、既存のキャラクターにも新たな「アレンジコスチューム」が準備中との情報が！　詳細は判明次第紹介するぞ。

連載まんが さくらさんはりきる！「先達に訊け！」
マンガ：木未春人（http://fruhling.suppa.jp/）

カプコン綾野P（プロデューサー）の激闘コラム

大変お待たせしました。「新キャラクターを早く配信してほしい！」という熱い要望にお応えし、可能な限り新キャラ配信を早めました。

7月1日に開催された「カプコンサマージャム」でのストクロステージでは、この新キャラクターの一人であるブライアンを使って、ウメハラプロ、ときどプロに辛勝しましたが、ここでみなさんにそっとその種明かしをしましょう！

勝利のカギとなった技は、スーパーアーツの「フェイスクラッシャー」です。移動距離、高威力、しかも弾抜け属性、投げ属性、と性能抜群！　でもブライアンが暗転したのを見てからジャンプするか、しゃがめば、攻撃は当たりません！　あとはスキだらけ、逆転のチャンスですね！

profile:
『スーパーストリートファイターⅣ』ではアシスタントプロデューサーとして活躍。2012年4月より『ストリートファイター X 鉄拳』（PS3/Xbox 360/PS Vita）のプロデューサーに就任。

©CAPCOM U.S.A., INC. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.
©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第三十九回

ASW風林火山

今回の風林火山は、福島県で開催されたチャリティーイベントの模様をお届け! スターの登場に会場は大盛り上がりだったぞ!!

7・15アークシステムワークスチャリティーイベントIN福島!!

ASWが誇る二名の巨星が福島に立つ!!

去る7月15日に福島県のスーパービンゴ郡山店にてアークシステムワークスのチャリティーイベントが開催された。石渡氏、森氏のトーク&サイン会のほか、『GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R』の先行体験会も実施された。

13時の開始とともに、森氏、石渡氏の両名が登場。参加者からの質問に答えるトークセッションでは、ゲームバランスに対する突っ込んだ質問から、イラストを描く際の心境などさまざまな質問が飛び交った。中には『GUILTY GEAR vs BLAZBLUE』はまだですか?」なんて質問も!

14時からはサイン会開始。色紙や参加者が持参したアイテムに次々とサインがされ、終了したのは17:30。3時間半ほぼノンストップで約160人にサインをしていたぞ。

会場は熱気でムンムン!!

ギターへのサインをねだる参加者も登場! 色紙以外にも、さまざまなグッズへサインしていたぞ。

会場にはプランナー、パチ氏の姿も。石渡氏ともどもまさかの短髪に会場がどよめいたというウワサ。

選択の時

有馬七助

コメンタリー オブ 森 利道

僕らができることはなんだろう? とずっと考えていたんですが、やはり直接足を運ぶしかないな、と思いチャリティーイベントを開催しました。僕らの行動がどれだけの助けになるか分かりませんが、今日来た人たちの笑顔を見て、本当に来てよかったと思いました。

コメンタリー オブ 石渡 太輔

今回のチャリティーイベントの肝である「格闘ゲームを楽しむ」という文化の力の中で、これだけの人が集まったのは素晴らしいことだと思います。こういった活動を風化させないためにも、一回きりでなく、僕らにできることはまだまだやっていきたいと思います。

二十戦目 「中四国交流会」探訪記

今月の香川県への遠征リポート プレイヤーによるホットな交流&対戦イベントの様子をお届けしよう。四国の地で同じゲームを闘う者同士の絆を実感したぞ！ さらに開催が迫るGODSGARDEN#6『MBAACC』の情報も！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

エコール公式ランキングバトル、開催中!

HYDRA GP

ハイドラGP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

あの「うどん県」で開催されたアツアツの大会の模様をレポート！

7月15日、香川県のゲームセンター「戦」にて『MBAACC』プレイヤーによる「中四国交流会」が開催された。これはプレイヤー同士の交流をメインとしたイベントだ。そのため、内容も複数の大会が用意されていて、プレイを通じて親睦を深められるようアットホームな雰囲気に満ちていた。今回はこの「中四国交流会」のリポートを掲載しよう。

「固定2on2」は4ブロックの総当り戦。中でも激戦が見られたのはDブロックだ。5チームが集まるリーグの中に、関西からの遠征が3チームと、激しいつぶし合いになってしまう形になったのだ。上位2位まで抜けられるルールではあったが非常に混戦となり、結果として関西遠征が1チームと、地元四国勢のチームが抜けた形となった。

決勝トーナメントは8チームによるトーナメント形式。ここでは遠征同士が当たる形にはならなかったのだが、結果として決勝では関西遠征チーム同士によって競われた。

合戦の舞台だ！

会場のゲームセンター「戦」。とても広い店舗だ。入口では同店のシンボル、甲冑がお出迎え。

今回の内容は「固定2on2」、「シャッフル2on2」、全体を2チームに分けた「紅白戦」。4台進行によって対戦はとてもにぎわった。

今回は関西遠征のワンツーフィニッシュという形になったが、当然地元チームの活躍も見られる場面も非常に多かった。その後「ランダム2on2」、「紅白戦」も盛大に開かれ、一同が大会を大いに楽しんだ。

このイベント「中四国交流会」は約半年に一度のペースで開催されているので、もし次回の都合が合えばぜひ参加してみてはいかがだろうか。

優勝チーム、勝利の一枚

右がヨミ選手。左が○選手だ!

GODSGARDEN#6 投票開始間近

9月1日、心斎橋JAWSにて開催が予定されているGODSGARDEN#6。今回の開催タイトルになったのは『MELTY BLOOD Actress Again』。招待枠の「しっきー」(西ブロック代表)、「GO1」(中ブロック代表)、「はれ」(東ブロック代表)の3名に加え、投票枠が1枠設けられ、その投票が近日開始される。海外のメルブラプレイヤーも参加するこの大会の動向をぜひ見逃さないでほしい。参照URLはコチラ→http://godsgarden.jp/

すでに参戦が決定している招待選手達

はれ選手

シングル戦での異常なまでの強さから知られる関東の守護神。『MBAACC』から本格的にやり込みを始めたプレイヤーで、シリーズを通じた経験は浅いが、コンボ精度の高さから出される高火力と合わせた、強力な選択肢の使いこなし……これが強さの秘密なのかもしれない。メインキャラは弓塚さつき。

GO1 選手

抜群のゲームセンス、状況判断とテクニック。およそ対戦格闘ゲームに必要なものをすべて持っているのではないかと思われる関西の強豪プレイヤー。その実力は闘劇10の『MBAACC』優勝を筆頭に、さまざまな大会で結果として現れている。メインキャラは遠野秋葉だが、別キャラを仕上げているとのうわさも。

しっきー選手

九州という対戦環境の少ない地で、最上位の実力を維持し続けるプレイヤー。そのゲームセンスはほかのタイトルでも発揮され、闘劇2012の『P4U』では店舗決勝大会の優勝など、その実力を見せ付ける若きプレイヤー。状況判断とそれに裏付けされた連係は必見。メインキャラは遠野志貴。

ハイドラGP公式ページはこちら！ http://hydragp.info/

EXAMU-EXTRA! Vol.39

エクサム エクストラ!

エクサムの情報をお届けする新コーナー。今月はアクアプラスの鷲見氏とエクサムの林氏に『痕-きずあと-』キャラについてお聞きしたぞ。

ギャラリーEX PLUS

ILLUSTRATION BY **ぴらそん**
ちっちゃい子大好き! 初音ちゃんかわいい!
だけど黒髪お姉ちゃんな千鶴さんも好き!!

今月のB2タペストリーは ペトラ&えこが登場

毎月の定番となりつつある、アルカナハートB2タペストリーに新商品が登場! 今回は、ペトラ&えこの夏祭を赤賀博隆氏が描いている。受注生産なので、気になる方は、下記URLにアクセス!

- ■サイズ:B2 (縦728mm×横515mm)
- ■生地:スウェード(ポリエステルスウェード)
- ■価格:3500円(税込)
(代引き手数料と送料は別途)
- ■イラストレーター 赤賀博隆

エクサムショップ
http://www.examu.co.jp/shop/

コンシューマー発売記念! アクアパッツァの"もと"に迫る! AQUAPAZZA 出典タイトル EX 『痕-きずあと-』編

――まずは原作を知らない方へ向けて、『痕-きずあと-(以下、痕)』についての説明をお願いいたします。

鷲見 弊社から発売しました伝奇ビジュアルノベルです。追加キャラクターのアンケート投票でも、千鶴が一位になりましたように昔からの根強いご支援をいただいている作品です。

――その追加キャラクター人気投票で1位となったキャラなので、制作にも熱が入ったのでしょうか?

林 千鶴はとても人気の高いキャラクターなので、プレッシャーが大きかったですが、その分やりがいも大きかったですね。特にスプラッシュアーツは凝っていて、ほかのキャラクタでは使っていないような、手間をかけた演出を入れています。

――確かにスプラッシュアーツの「あなたを、殺します」は、かなり特殊な必殺技ですよね。このような内容にした経緯などについて、お聞かせください。

林 「鬼の力」を使ったときの独特の雰囲気を表現したかったので、原作のBGMをアレンジした専用ジングルを用意していただき、暗転背景も専用のものにしました。「ごめんなさい……」もクライマックスシーンをイメージしたものです。

――力の入り方がすごいですね! さらに、家庭用のアナザーストーリーでは、千鶴の新しいカットがあったり、四女「初音」も登場してますよね。

鷲見 アナザーストーリーでは、長女「千鶴」がメインとなるストーリーになっておりますので、その流れで初音も登場しております。もちろん、ほかのカットで梓、楓も出てくる場面もありますよ!

――それは楽しみですね! もし、ほかの姉妹を『アクアパッツァ』のゲームキャラとして登場させるなら、どのような内容にしてみたいですか?

林 「梓」はパンチ、キックで闘えそうなので、格闘ゲーム的には千鶴とは違った感じで面白そうですね。でも、人気投票でいくと次は「楓」ということになりますかね。「初音」も含め柏木姉妹はみんな人気があるので悩ましいところです。

発売から数年がたった現在も根強いファンの多い本作。追加キャラアンケート対象キャラの中でも、「すぐに格ゲーで闘えそうなキャラ」だっただけに、待望の参戦となった。

PlayStation®3版『AQUAPAZZA』8月30日(木)発売決定!

『アクアパッツァ』PlayStation®3版の発売が8月30日(木)に決定! アーケードでおなじみの要素に加え、ネットワーク対戦や、アナザーストーリーモード、ゲーム中のCGが見られるギャラリーモードなどの追加要素も満載! 初回限定版や、「リアルアーケードPro.」同梱版もあるので、予約はお早めに!

タイトル:AQUAPAZZA
ジャンル:2D対戦格闘
発売日:2012年8月30日発売予定
メーカー:制作:アクアプラス 開発:エクサム
対応機種:PlayStation®3
価格:RAPBOX リアルアーケードPro.V3 SAP
同梱版…19,800円(税込20,790円)
初回限定版…7,980円(税込8,379円)
通常版…6,800円(税込7,140円)

© EXAMU Inc.

102ページからも『アクアパッツァ』を掲載中!

今年も『WCCF』新バージョンが登場!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2011-2012

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2012年冬
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

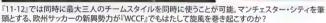
今月も『11-12』に登場する新カードの一部が新たに判明。はたしてどんなプレイを見せてくれるのか、今からますます胸が高鳴る!

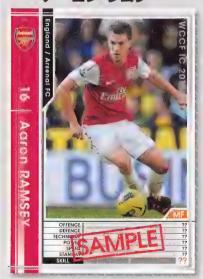
Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

©SEGA
©Panini S.p.A All Rights Reserved
The game is made by Sega in association with Panini. ©2009 JFA

多士済々の注目選手たちが続々登場!

10年の歴史を誇る『WCCF』シリーズにあって、初めて登場する新クラブおよび選手カードが目白押しの『11-12』バージョン。今回新たに公開されたカードは以下の7種類で、パラメーターこそ現時点ではまだ不明だが、いずれも母国を代表する選手ばかりなので起用すれば活躍することは間違いないだろう。今から稼働開始日が待ち遠しい！

『11-12』では同時に最大三人のチームスタイルを同時に使うことが可能。マンチェスター・シティを筆頭とする、欧州サッカーの新興勢力が『WCCF』でもはたして旋風を巻き起こすのか？

ウェールズ期待のネクスト・ギグス

アーロン・ラムジー

『08-09』以来2度目の登場。ボールコントロール技術に優れるウェールズ代表選手で、同世代のウィルシャーらと現在激しいレギュラー争いの座を展開中。ロンドンオリンピックのイギリス代表にも選出されている。

ポジショニングよりフィジカルで勝負?

ダビド・ルイス

闘志あふれるディフェンスで加入直後から一躍人気者に。昨シーズンは故障者が続出したブルーズ守備陣を支え、今やチームの大黒柱に成長。欧州チャンピオンズリーグの優勝はこの男の活躍抜きではあり得なかった。

監督もビックリのスーパー・マリオ

マリオ・バロテッリ

インテルの選手として過去3回登場しているが、スペシャル（黒）カードとなったのはこれが初めて。プレミアリーグ優勝と欧州選手権でイタリア代表の準優勝にも大きく貢献した期待のカードだ。

フランスリーグの得点王ここに現る

ムサ・ソウ

センターフォワードでもウイングでもプレイできるセネガル代表の点取り屋で、フランスリーグ・アン10-11シーズンの得点王。現在はフェネルバフチェに所属し、レンヌ時代は稲本潤一のチームメイトでもあった。

まさかの白……まさかの白カード!!

ロベルト・レバンドフスキ

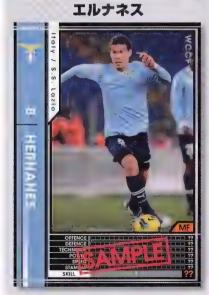
香川との絶妙なコンビネーションを披露し、ブンデスリーガで得点ランク3位の22ゴールを量産したポーランド代表ストライカー。先の欧州選手権でも、開幕戦のギリシャ戦で見事な先制ゴールを決めたのは記憶に新しい。

ACミランの絶対的守護神

クリスティアン・アビアーティ

故障に苦しみながらも正守護神の座を死守し続けるベテラン。昨シーズンもビッグセーブで何度となくチームを救い、特に欧州CLのアーセナル戦で辛くも逃げ切り勝ちを収めたアウェーでの第2戦目では大活躍した。

左右両足を操る両利きのハーフ

エルナネス

サンパウロFCのカードとしてこれまでに3度登場したブラジル代表歴を持つセンターハーフ。左右両足で正確なパスが出せるのが特徴で、プレイスキックのキッカーや思い切ったミドルシュートで決定機を演出する。

俺たちにWCCFを語らせろ!!

早野リスペクト　ヒャッハー！　今年も続編がリリースされましたね！　勝った！　第三部完!!

マンモス丸谷　安いジョジョネタはともかく、ファンとしてはうれしい限りです。

たてしゅ　今回は新規＆復活クラブが8クラブとの情報です。

マンモス丸谷　マン・シティ、リール、レバークーゼン、ゼニト、オリンピアコス、シャフタール、ラツィオ、ウディネーゼですね。

たてしゅ　そして今のところ、南米のクラブについては未公表の模様です。

早野リスペクト　日本人選手も多そう。日本代表のライセンスも引き続き採用しているとの事で、そちらも楽しみ。ヒラヤマあるかな……。

マンモス丸谷　（無視して）今回紹介した選手は順当な選出……、という気がしますが、驚きはレバンドフスキの白ですかね。

たてしゅ　ドイツリーグ得点王＆香川を抑えてのリーグ最優秀選手選出。同じタイプのジェコと比べるととんでもないプレイは少ないけど、器用で調子のムラが少ない。

マンモス丸谷　あと今バージョンのカードがメチャクチャ強いという（笑）。

早野リスペクト　間違い無い。とりあえず香川もいるしドルトムント使おうかなー、みたいに軽いノリでレバンドフスキ入れた人、みんな驚がくしたんじゃないかと思う。絶対的なカリスマ性でいえば『09-10』の白ファルカオ・ガルシアの方があるけど、スーパーサブ付きでウインガーとしてもイケる。

マンモス丸谷　さすがにスーパーサブ能力はなくなりそうですけど。あとはマリオ・バロテッリが注目。

たてしゅ　『WCCF』的には自分勝手なプレイに終始するサッカー偏差値の低い人、って印象がある。

早野リスペクト　まぁ現実も悪い時はそんな感じ。でもそんな悪い時でもミラクルプレーで結果は出しちゃう、みたいな。ユーロ2012準決勝ドイツ戦でのシュートは完全にレアカードの弾道だった（笑）。

マンモス丸谷　間違い無い！　「MVPフォルランかよ！」って世界中の『WCCF』ファンが思ったに違い無い（笑）。ヘディングもすごかった。

たてしゅ　既出選手ではリールで登場するアザールが注目ですね。現在はチェルシーに入団が決まりましたが。マン・Uが狙っていたとの報道もあって、香川の移籍決定は彼の移籍発表があった直後でした。

早野リスペクト　玉突き人事っぽくはある。個人的には香川の方がタイプ的に早く活躍できそう。アザールがプレミアで無双するかな？　って考えたら難しい気がする。チームも過渡期だし。……なんて話を、柏田さんとかと今度できたらいいよね。

マンモス丸谷＆たてしゅ　それイイ……!!

『10-11』最強白カードを入手せよ!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011 Ver2.0

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

暑い夏は『WCCF』で乗り切れ! 今回はシリーズを通じて重宝するレギュラーカード、通称優良白カードを徹底的に紹介! ゲットするチャンスは今だけ!?

©SEGA
©Panini S.p.A. All Rights Reserved
PANINI The game is made by Sega in association with Panini.
© 2009 JFA

Text：早野リスペクト、たてしゅ、マンモス丸谷

新バージョン稼働前に入手したい超カードたち!!

レジェンド級のカード続出!! 『10-11』は優良白カード祭り?

一見すると一番レアリティが低く、あまり使えなさそうな白カードの中には、時としてレアカードを超えるような能力を持つ選手が存在する、それがいわゆる優良白カード。『10-11』バージョンでは特に強力なカードが多くそろっている印象なので、新バージョンに切り替わる前にぜひひとも入手しておきたい。特にレア化されやすい若手のカードに注目だ。

今バージョンでの優良白カードの筆頭に挙げられるのがこのロビーニョ。このレアリティで彼に出会えるのはこれっきりかも?

レギュラーカードでも、組み合わせによってコンビネーションチームスタイルを発動するものも。相手にしてみれば不気味この上無い。

これぞ最強レギュラーカード フォワード編

大豊作の白フォワード陣。スーパーサブ効果を持つ選手は特に使いやすいぞ。

止まらないドリブラー ロビーニョ

スキル
変則ギア
チームスキル
ドリブル突破

華麗なフェイントを連発し、高速ドリブルで相手を抜き去る能力は一級品。白カードとしては突出した実力者だ。

屈強な肉体で得点を量産 ロベルト・レバンドフスキ

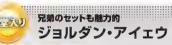
スキル
ピンポイントボム
チームスキル
ダイレクトシュート重視

ロビーニョがスピード＆テクに特化したタイプならこの人は競り合いとシュートに優れる。しかもスーパーサブ。

スピードスター+アシストセンス セイドゥ・ドゥンビア

スキル
ナチュラルハンター
チームスキル
ゴールハンティング

圧倒的なスピードで敵DFを置き去りにして確実性の高いシュートでトドメを刺す。パスやクロスの精度もなかなか。

兄弟のセットも魅力的 ジョルダン・アイェウ

スキル
奔放なる疾走
チームスキル
ラインブレイク

スピードアップのスーパーサブ効果を持ち、使用開始直後からダイレクトシュートでゴールを量産できるはず。

鋭敏なるストライカー ロレンゾ・エベシリオ

スキル
鋭敏な振り足
チームスキル
シュート重視

ステップの細かいドリブルで密集地帯をすり抜けるのが得意技。センターでもサイドでも機能し、決定力も十分に持つ。

シュートに特化したストライカー フェデリコ・マケダ

スキル
瞬間のイマジネーション
チームスキル
ゴールハンティング

確実に枠を捉えて威力も十分な弾丸シュートはレアカードなみの決定力。スーパーサブ効果もうれしい(スピードアップ)。

FCアルカディア日記 本編では紹介できなかった、惜しくも殿堂入りを逃したオススメ白カードその1:S.デ・ヨング(アヤックス)……トップ下から繰り出すラストパスと右サイドをえぐってからのクロスが高精度。味方のクロスボールに自ら飛び込んで放つボレーシュートも得意とする。(たてしゅ)

これぞ最強
レギュラーカード

ミッドフィルダー編

センターハーフに逸材の多い中盤。特にフェエルナンドは定番になるか?

とりあえず置いとけば守備は万全
フェルナンド

スキル
ワイパーディフェンス
チームスキル
ワイドカバーリング

バイタルエリアの全域をカバーし、敵に追いつけば9割超のレベルでボールを奪い取る。ボランチとしては完璧な存在。

イタリアのレジスタ
クラウディオ・マルキジオ

スキル
気の利いた攻守サポート
チームスキル
バランサーポジショニング

攻守に気の利いたプレイを全うする堅実なレジスタ。プレイエリアも広いので、中盤全域を任せられるのも魅力的。

攻守ともに手堅いバランサー
ハビエル・ガルシア

スキル
ノンプレッシャー
チームスキル
ミックスパスワーク

ボランチに攻撃力とパスセンスを求める人向き。きっちり守備をこなしつつ好機とみるとドリブル突破で攻撃に参加する。

アーセナルの超新星
ジャック・ウィルシャー

スキル
スモールの崩し
チームスキル
ショートパスワーク

攻守の切り替えが速く、高い位置でボールを奪ってショートカウンターを演出するのが得意。左足のキックは正確無比だ。

スペインのクロッサー
ヘスス・ナバス

スキル
予測不能のクロス
チームスキル
クロス重視

切れ味鋭いフェイントで相手DFを抜き去り、高精度かつ多彩なクロスでチームの得点力を確実に高めてくれる優等生だ!

バルサの切り札
イブラヒム・アフェライ

スキル
華麗なる一閃
チームスキル
スルーパス重視

バルセロナ所属のスーパーサブ持ちということで、よく愛用される。攻撃的なポジションならすべてこなせるドリブラー。

これぞ最強
レギュラーカード

ディフェンス編

何といってもエウトンが驚き。すべての能力が高いSGGKなのだ。

殿堂入り

白GK史に残る逸材
エウトン

スキル
クロスキャプチャー
チームスキル
クロスセービング

飛び出しのスピードとハイボール処理は『WCCF』内でも屈指。そのうえセービングやPKも平均以上の強さでスキがない。

殿堂入り

唯一の弱点が消えて完璧DFに!
ヘドビゲス・マドゥーロ

スキル
防衛のストッピング
チームスキル
バイタルエリアプレス

以前からあらゆるFWに対応できる優秀な選手だったが、スタミナの大幅増で欠点が消滅。90分間働けるDFになった。

殿堂入り

ベルギーの壁
ヤン・フェルトンヘン

スキル
バイタルエリアの障壁
チームスキル
リトリート

カバーリング能力に優れ、相手の縦パスを次々とカットしてくれる。左足のロングフィードが正確に蹴れるのも長所だ。

殿堂入り

頭脳と筋肉を兼備したCB
ネベン・スボティッチ

スキル
デッドリーチャージ
チームスキル
マンツーマンディフェンス

パワーに加えテクニックもあるため簡単に抜かれることが少ない。ただしスタミナが少なくなると極端に守備力が落ちる。

スーパーサブDF
デイビダス・シェンベラス

スキル
リベロ
チームスキル
リベロディフェンス

最終ライン、中盤の底で無難な守備とつなぎのパスで働き、スーパーサブでもある。控えのDFとしては理想的な存在だ。

殿堂入り

イタリアのセンターバック
レオナルド・ボヌッチ

スキル
不敗の対人戦
チームスキル
マンマーク

ユーロでバロテッリの口を塞いだ人。カバーリング能力に優れ、相手の縦パスを次々とカットしてくれる。

FCアルカディア日記 惜しくも殿堂入りを逃したオススメ白カードその2:バルビュエナ(マルセイユ)……右サイドで使うと水を得た魚のごとく躍動し、高速ドリブルと正確なクロスで味方のゴールをどんどんアシストする。ただし接触プレイには非常に弱いので、センターで起用するのはかなり厳しい。(たてしゅ)

新企画『WCCF 10-11』100試合やってみた!!

100試合以上プレイしたチームでの経験や攻略のヒントを語る。第2回目はマンモス丸谷がユーロ優勝を見越して作った(?)チームを紹介。

WCCF One Hundred Goes By……

DFゾーン

ホセ・レイナ(10－11)
アレクシス・ルアーノ(10－11)
カプデビラ(10－11)
マルチェナ(10－11)
アスピリクエタ(10－11)

MFゾーン

ブルーノ・ソリアーノ(10－11)
マルコス・セナ(10－11)
ボルハ・バレロ(10－11)
サンティ・カソルラ(10－11)

FWゾーン

ダビド・シルバ(09－10)
トーレス(09－10/EX)

FCパエリア

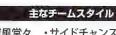
通算成績112勝20敗18分

サブメンバー

ネグレド(10－11)　ハビ・ガルシア(10－11)　ファニート(09－10)　アンヘル・ロペス(10－11)　ビセンテ(10－11)

チームコンセプト

レアル・マドリーとバルセロナ以外のチーム"オラガ・リーグ"でのスペイン人選抜……、と思ったらけっこう過去に両クラブに所属していた選手が混ざっていたり(バレロやハビ・ガルシアなど)。選手はU-5にはこだわらずにチョイス。

主なチームスタイル

・威風堂々　・サイドチャンスメイク
・プレッシング　・リトリート
・降臨　・無敵艦隊

人材豊富になったからできる変則スペインチーム

自分の趣味チームはだいたい出身国か所属クラブをそろえたチーム(ローマやポルト選抜とか)でプレイしていて、このチームもそのコンセプトで作ったチーム。スペイン(あとイタリアやブラジル)国籍の選手は大量にカード化されているので、レアル&バルサの選手は外してみることに。とはいえレアリティは無視していい選手を集めたので、育成はもちろん試合でも苦労らしい苦労はなし。チームが完成(レアチームスタイルの威風堂々が完成)してからはワールドトロフィー以外ではほとんど負けなかった気が……。

試合は7人で守備というかボールキープして二人(シルバとカソルラ)が運んで残り一人(トーレス)が点を取る……、という先月号で見たどこかのチームみたいな戦法ですが、これで最後まで得点力不足になることはなかったです(個人能力覚醒後はシルバも得点を量産)。さすがEURO2010ゴールデンブーツ(3点)。ゼロトップなんていらんかったんや!

守備は相手の戦法に応じてプレッシング、リトリート、降臨を切り替えて対応。疲労がたまるとマルチェナがもたなくなるので、後半にはファニートを投入。さらに2点差以上がついたらシルバあたりを下げてハビ・ガルシアを投入し3ボランチにして守備を固める。このチームがスペイン代表だったら国民にけっこうたたかれるだろうなぁ……。

トーレス&シルバが得点の大半を担うが問題なし。3、4試合に1回ぐらい爆発するカソルラやバレロがいいアクセントに。

守備の要はボランチのB・ソリアーノ。チームスタイルのプレッシングはチームのパラメータが低くても十分に機能する。

FCアルカディア日記　惜しくも殿堂入りを逃したオススメ白カードその3:イグナシェビッチ(CSカモスクワ)……以前本誌で紹介済みだが、すべてにおいて高次元でまとまるナイスDF。レアカードにも堂々と立ち向かって行く力強さに好感が持てる。同僚のベレズツキ兄弟もそれなりの安定感がある。(早野)

CHCEK!! "付録"のキラカードは強い!!

どのバージョンもそれなりに強いトーレスですが、『09-10』のEXカード＝某社発行の攻略本付録は、能力の総合値も高く、さらにレアチームスタイルを習得するためか、ずば抜けた性能になっとります。シュートはもちろんアシストやドリブルも超一流。現実のクラブ首脳陣もきっとこんな感じの活躍を夢見てトーレスを獲るんだろうなぁ……。チェルシーがトーレスを獲得した時の移籍金っていくらだったっけ……。などと夢想しながら無双しておりました。

唯一の弱点、スタミナ不足も延々ランニングさせて覚醒させれば補える。ちなみに某誌付録のシルバもトーレスなみにヤバい。

CHCEK!! みんな仲良し! 勝手につながる連携線

連携線が異常ともいえるスピードでつながったのもこのチームの特徴。数試合で白太線のラインができたり、太線になるまで放置して最後に数回こすってフレンドリーマッチにつっこめば黄金連携が完成、といった組み合わせも存在した（国籍に加えてユニフォームが同じのビジャレアル組はとくに連携線がつながりやすかった）。同じ国籍縛りのチームでもイングランドやフランスだとこうはいかない。やはりこの辺りは現実の各国代表の状況が反映されているのかも!?

トーレス×カソルラなど、放置していても黄金連携直前まで育つ組み合わせが何組もいて、育成はとても楽だった。

CHCEK!! よさげな活躍を見せた「黒」カードたち

U-5がメインだとどうしても敬遠しがちなスペシャルこと黒カードですが、今回使ってみて「いいカードはレアの枠を割く価値がある！」と実感。とくによかったのがカソルラとカプデビラ。前者は両サイドどちらでもいいドリブル突破とクロスを見せてくれ、後者は現実のサイドバックらしい攻め上がりと、メッシやC.ロナウドでも簡単に抜かせない粘り強い守備でチームに貢献してくれた。まあカプデビラは何クレやってもレアが引けなかったから使ったんですけどね……。

余談ですがこのチームが終わった瞬間にカプデビラのレアカードがサテライトから出てきました。時すでに遅し……。

新世紀ファミリー四コマ WCCF親子

「さすがゴールデンブーツ」の巻

イメージトレーニング

FC パエリア 結局どうよ？

完全規格外のトーレス＆シルバの決定力のおかげでCPU戦メインの序〜中盤はまさに無双状態。とはいえセンターバックが2枚ともレギュラー（白）カードなため失点は多めだったかも。とくに終盤の対人戦、WTなどで遭遇するC.ロナウド、カカ、アンリそのほかもろもろを"電○"フォメで並べている相手に対しては大量失点することが何度かあった。ただこちらも相手DFが超一流でも威風堂々を発動させれば高確率でぶち抜けたので勝率は悪くなかった（10回やったら3勝3敗4分けぐらいのイメージ）。まあ全冠も達成したし、結果には不満無し！

対人戦は勝ちきれないことが多かったが、レイナがPKに強いタイプのGKだったおかげでカップ戦は高確率で勝ち進めた。

なぜかスルーパスや低空クロスなどアシストもうまいトーレスさんのおかげで、終盤は見ていて楽しいチームにもなった。

FCアルカティア日記 『11-12』のロケテストが始まって久しいが、今回の隠れた注目ポイントは選手間の連携。どうやら新バージョンでは今までとはまったく異なる法則に変わったもようで、数千試合のプレイ歴を持つエキスパートであってもデッキ構成の根本的な見直しが迫られることは必至だ。（たてしゅ）

全国大会「天覇への道」の予選が絶賛開催中の本作！　今月は、トップランカーによる開幕イベントのリポートを掲載！新たなムックシリーズにも注目だ!!

©SEGA

戦国大戦-15XX 五畿七道の雄-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中（2月23日）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

ゲームの中でも外でも存分に楽しもう！

『戦国大戦』では初めての公式全国大会「天覇への道」の予選が始まり、全国各地で大いに盛り上がりを見せる本作。今月は、その全国大会決勝出場の一番乗りを掛けて繰り広げられたイベント、「ファミ通TVスペシャル 戦国大戦 公式全国大会「天覇への道」開幕祭」の模様をリポート。出場したトップランカーたちの「全国大会へのコメント」に加え、優勝者の自らのデッキや試合についてのインタビューも掲載！　全国決勝大会の出場をいち早く決めた主君の戦術を学ぼう！　また、攻略ページでは、タッチ槍撃と突撃を徹底検証＆攻略。

さらに、戦国大戦界とのコラボムックの発売も決定し、ますます盛り上がる本作をゲームプレイはもちろん、それ以外でも存分に楽しもう！

大会予選も考慮されてか、長く続いているこのバージョン。目当ての武将は見つかった!?

戦国大戦界 × ARCADIA ムックが発売決定！

戦国大戦界の魅了をこの一冊に凝縮！

毎月の恒例行事となりつつある、月一回の『戦国大戦』の生放送番組「戦国大戦界 生祭!!」の魅力をDVDとムックに凝縮した、新たな『戦国大戦』ムック、その名も「戦国大戦界　大祭!!（おおまつり）」の発売が決定した！　DVDでは、ココでしか見ることができない、豪華な企画満載の撮り下ろし「生祭」と、過去の「生祭」の総集編を収録。ムックでは、戦国大戦界コンテンツで活躍している声優をゲストに呼んでのインタビュー企画などを掲載する！

書名：戦国大戦界 大祭（おおまつり）
発売日：9月中旬
判型：AB変形判／ページ数：32P（4C）
付録：トールケース付き映像DVD（約180分）
　　　戦国大戦 EXカード【EX】島津義弘

戦国大戦界とは？

「戦国大戦界」とは、エンターブレインとセガが共同でおくる特設webサイト。「戦国大戦界 生祭!!」以外にも、声優の立花慎之介さん、梶裕貴さんによる「戦国大戦下克上」など、魅力的なコンテンツが満載！　また、デッキが画像付きで掲載可能なブログが書ける「戦国大戦コミニー」も公開中！　ぜひチェックしてみよう!!

戦国大戦界
http://eb1059.com/

メインパーソナリティーの声優・立花慎之介さんを筆頭に、ゲスト声優やトッププレイヤーたちが活躍する「生祭」は必見！

戦国大戦界 生祭!!　第十陣！8月28開戦予定!!

ついに第十回を迎える「戦国大戦界 生祭!!」の開戦が決定！　記念すべき十回目は、何か特別なことが起こる予感!?　また、発売直前のムックの情報や見どころも公開予定だ！

「戦国大戦界 生祭」メインパーソナリティー
立花慎之介氏からのコメントを紹介

とても長時間の収録だったのですが、企画にしても『戦国大戦』のプレイにしても、すごくバリエーション豊かな内容になりました。出演している僕ら自身が心から楽しかったので、きっと見ている方にもこの楽しさがそのまま伝わるんじゃないかと思います！　ぜひぜひお手にとってみてください！

付録【EX】カード紹介：今回のムックに付録する【EX】島津義弘は、武力と統率力が1ずつ下がる代わりに、兵種が槍足軽となり、特技が「攻城」、「気合」と、かなりの武闘派スペックとなっている。計略の効果は、名前と範囲から察するに、島津家特有のチャージ計略のようだが果たして!?　詳細は、次号のアルカディアにて公開!!

一歩先行くダメージ研究　槍撃・突撃編

いかに効率よく敵部隊にダメージを与えるか。
それが勝敗の鍵を握る。

タッチ槍撃を研究する

Ver.1.20Dの流行を牽引していると言っても過言ではない【R】北条氏邦の計略「剛槍烈破」。今回は、プレイ中では気付きにくいタッチ槍撃の武力差によるダメージの増減について検証を実施した。まず、「剛槍烈破」使用時の武力13の状態で、各武力の武将にタッチ槍撃を一度だけ当てた結果が下の画像だ。見てもらえれば分かる通り、まず特筆すべきは自分よりも武力が低い武将に攻撃した際、ダメージ量の増減は少ないこと。±0〜−4程度の武将に与えるダメージには差がほとんどなく、武力1の武将に加えたダメージと比べて、ようやく差が分かる程度。逆に【R】北条氏邦よりも武力の高い武将へはダメージが入りにくくなっている。武力に大きな差が付くとはっきりと変化し、武力29の武将に与えるダメージなどは0に近い。そのため、武力が自分よりもはるかに高くなる超絶強化計略はなるべく相手をせず、自分と同等かそれ以下の武力の部隊を狙って効率よく数を減らしていこう。ある程度の武力差ならダメージがほぼ固定なので、兵力管理は比較的把握しやすい。

−11	−3	−1	±0	+11	+7	+16
1	11	12	13	14	20	29

計略「剛槍烈破」は効果時間が長い。対応できないような超絶強化には、ほかの部隊で足止めをして、効果が切れてから反撃に転じよう。

槍足軽における通常時の立ち回り

槍足軽を運用する上で重要なのが無敵槍の出し方。槍足軽同士が乱戦したところを騎馬隊の突撃や、鉄砲の射撃を当てることで効率よくダメージを与えることが可能だが、それを狙っているのは相手も同じ。理想的なのは自部隊が攻撃をして、敵部隊は突撃できないような状態を作り出すこと。そのためには槍足軽を必要以上に乱戦させないよう心掛ける。

具体的には、槍を横に並べすぎず、なるべく縦に並べてみよう。こうすれば、前方の部隊の無敵槍が消えても、後方の無敵槍で迎撃を狙いながら攻撃をすることが可能だ。ただし、統率が相手の部隊よりも低い場合は押し込まれて後方部隊の無敵槍も消されてしまう可能性があるので注意。この場合は下がりながら相手の突撃に合わせて槍を振り向かせることが重要だ。絶大な破壊力を誇る騎馬隊の超絶強化計略も、無敵槍の出し方を理解しておけば必要以上に損害を受けることはない。

武力が低い武将を前方に配置する場合は、兵力の減り方に注意しよう。兵力が半分を切ったら後方の部隊と交代するようにしたい。

突撃ダメージアップ系を研究する

騎馬隊に求められるものは機動力とせん滅力。そこで騎馬隊のせん滅力を大幅に向上させる突撃ダメージアップ計略について調べた。下の画像は、それぞれ計略を使用した状態で、武力16の武将へ一回ずつ突撃を与えた場合の残り兵力。「武田の猛牛」と「悍馬一閃」のダメージは最大チャージの赤で突撃したダメージとなる。

結果を見ると、さすがに下準備を必要とするだけあり、威力は両チャージ突撃が抜き出ている。次いで「轟駆け」が一つ抜け、その後に「三楽斎の鬼気」、「真紅の荒獅子」、「赤備えの采配」の三種類がほぼ横並びとなる。ここまでの計略は同等以下の武力なら、約二回の突撃で撤退へと追い込むことが可能だ。「精鋭突撃術」は効果時間が長い分、突撃ダメージの上昇度合いはほかと比べて少し劣るのは仕方ないだろう。全体的に威力では十分という結果が出ているといえる。騎馬隊は迎撃のリスクを負う分、突撃がためらわれる場面も多いが、ここまで見返りが大きい計略なら恐れすぎずに突撃を狙っていってもいいだろう。

赤備えの采配は、マウント時が非常に強力。騎馬隊で複数が敵城までたどり着ければ出てくる部隊を瞬時に撃破することが可能だ。

通常突撃	精鋭突撃術	三楽斎の鬼気	真紅の荒獅子	赤備えの采配	轟駆け	武田の猛牛	悍馬一閃
16	16	16	16	16	16	16	16

騎馬隊における通常時の立ち回り

相手の槍足軽に対して突撃を狙う際、乱戦中の味方部隊が敵部隊に突撃や鉄砲で弾かれ、相手の無敵槍が復活し迎撃を受ける。というのはよく見掛けるシーン。特に突撃をメインのダメージソースにするデッキにとって、こうした「事故」は非常に痛く、騎馬隊を使う上でまず気を付ければならない要素だ。もちろん、しっかり乱戦している状態で突撃できればいいのだが、そういった場面だけでの突撃では、兵力がギリギリの敵を逃がすことになり、決定力に欠ける。こういった事故を無くすためには、突撃を決めたい場面で、なるべく複数の部隊で乱戦することを意識する。こうすることでどちらかの部隊が弾かれても乱戦状態が維持され、迎撃されることが無くなるはずだ。ただし、同じ方向から二部隊以上を乱戦させていると、敵部隊の突撃を同時に受けてしまう場合があるので、なるべく違う方向から二部隊を乱戦させるといいだろう。

敵部隊は突撃した部隊の進行上に弾かれるので、槍や柵が無い方へ弾き飛ばす角度で突撃をし、追撃を狙いやすくしたい。

意外と少ない突撃ダメージアップ計略：今回の突撃ダメージアップ系計略一覧を見ていただければ分かる通り「突撃ダメージが上がる」計略は以外と少ない。(今回の検証では、入手困難な【SS】武田信玄の「斗怒羅駆け」は除外)。騎馬隊は武力と移動速度のアップや、超絶強化系の計略が多いので見逃しがちな要素だ。速度アップのみの計略と合わす際の参考にしてほしい。

戦国大戦　公式全国大会

天覇への道

ROAD TO TENHA

SEGA × nottv

ファミ通TVスペシャル 公式大会「天覇への道」開幕祭リポート

公式全国大会「天覇への道」。その決勝大会への切符一番手を掛けた、トップランカーたちによる前哨戦イベントの模様と出場者のコメント、そして優勝者のインタビューを掲載しよう!

どこを見ても頂上対決!? トップランカーによる白熱のトーナメント戦!

7月1日、エンターブレイン内のイベントスペースWinPaには全国のトップランカー16名が集まった。「ファミ通TVスペシャル 戦国大戦 公式全国大会「天覇への道」開幕祭」と題したこのイベントは、全国ランキングの上位者によるトーナメント戦。特別予選大会でもあるこの大会の優勝者には、9月30日に開催される全国決勝大会の出場権がだれよりも早く獲得できるとあり、どの戦いも決勝戦さながらの白熱した戦いとなった。そんないずれ劣らぬトップランカー同士の戦いをその目で見ようと、多くの『戦国大戦』ファンも集まり、イベントは大いに盛り上がりを見せたぞ。

ここでは、当日出場したトップランカー全員からいただいたコメントを掲載。コメント中のQ1は「全国大会での注目主君」、Q2は「注目武将カード」、Q3は「最後に一言」となっている。

トップランカーたちも自画自賛するほどの、ベストマッチの連続となったこのイベントの試合は「NOTTV」、「戦国大戦界」でチェックだ!!

たつを主君

Q1:仁義なき青井主君です。けど、普段は強いプレイヤーなのに大会になると非常に弱いため、出れるかどうかにまず注目中(笑)。Q2:【EX】立花宗茂でしょうか。好きな武将でかつ、最近強化されたので、気になっています。Q3:関東が激戦区過ぎて、まず関東を突破することが第一目標なんですが、必死に頑張りたいと思います。あー、ホント開幕祭で抜けときたかったー(泣)。

修平主君

Q1:仁義なき青井さんです。やっぱりプレイヤーの中でもずば抜けてうまいので。
Q2:結構多いので選びきれないですね(笑)。今のところ、大会用の対策も立てていません。
Q3:全国大会は今まで通りにやっていこうかなと思っています。これからもっとうまくなって注目されにいこうかなと思っているので、よろしくお願いします。

劉裕主君

Q1:雲のジュウザ主君です。大会の勝負強さと多様なデッキを使いこなすプレイを見習いたいです。
Q2:【SS】大祝鶴姫です。計略の調整と環境次第で化けるのではないかと思っています。
Q3:全国大会優勝目指してがんばります!

天下無双主君

Q1:エリア的には魔法のランプさんや劉裕さんが中国・四国なので、自分を含めて三人全員が抜けられるかどうかですね。トーナメントだと1回戦とかでだれかと当たると、その時点でどっちか消えるわけですから……。みんなで出たいとは思いますが難しいかもしれませんね。Q2:SR】武田信玄です。信玄で行きます!! Q3:絶対全国出るのでよろしくお願いします。

仁義なき青井主君

Q1:今川軍を使い続け、今や馬全知で大ブレイク中のぺ君主です。同エリアに強豪が多く、全知がサイドで対策されやすいので、どう切り抜けるのか注目です! Q2:【C】石巻康敬です。最近デッキを作る際は、とりあえずこいつを組み込むところからスタートさせてます(笑)。1コスなのに計略が優秀すぎますね。台詞もカッコイイ! Q3:正直、今回は僕もかなり仕上がっているんで注目してくださいね!

セシル主君

Q1:飛鳥☆さんです。ライバルというか、似たような焙烙を使ったデッキなんですけど、毛利家を使っている自分として倒したい相手です。Q2:【R】北条氏邦の「剛槍烈破」ですね。あれが苦手です。
Q3:今は全国大会に向けて仕上げている感じで調子はいいです。大会では焙烙使いとして焙烙の部分を見ていただきたいなと思っています。

虎斗主君

Q1:魔法のランプさんです。開幕からガンガン攻めるスタイルは、負けたときも、むしろ清々しいです。
Q2:【SS】武田信玄です。スペックが最高にいいので使いこなしてみたいです。
Q3:まずは出られるようにエリア大会に向けて全力でがんばります!

エストレイア主君

Q1:それはもう上位プレイヤー全員です。できれば皆さんと戦いたくないですね(笑)。Q2:【R】北条氏邦が本当に苦手ですね。Q3:全国大会が発表されてすぐに、参加しようと思っていました! そのために日々うまくなるよう努力しているつもりです。その成果が大会でしっかり出せればいいかなと思っています。よろしくお願いします!!

盈燈主君

Q1:仁義なき青井さんです。とにかくすごくうまくて勝てる気がしないです。デッキ的には相性は悪くないはずなんですけど……。Q2:【SR】毛利隆元の「百万一心」が苦手意識ありますね。アレで押し込まれると結構キツイです。Q3:自分は『三国志大戦』のころから公式大会に毎回出てるんですけど全部一回戦負けなので、今回はまず一回戦を勝ちたいです。

雲のジュウザ主君

Q1:仁義なき青井くんです。同じようなデッキタイプのプレイヤーに当たっても苦手意識は少ないのですが、青井くんが使うと別物になる印象すら覚えます。Q2:【SR】吉川元春です。僕はあまり一つのデッキを長く使わないのですが、このカードだけは使い続けています。現状の大会では少々相性が厳しいかもしれませんが……。Q3:決勝大会は楽しむことを優先します!

飛鳥☆主君

Q1:雲のジュウザさんとよく一緒にプレイする神龍来来さんがエリア、全国へ向けての壁かなと思っています。Q2:僕は今毛利を使っているので、【SR】滝川一益や【R】斎藤朝信といった貫通射撃に苦手意識を持っています。Q3:『三国志大戦』のころから、全国の大きな会場でプレイすることが目標でした。今回もそれを目標にがんばっていこうと思います。

風のヒューイ主君

Q1:雲のジュウザさん、虎斗さん、ドキドキさんたちが苦手なので、注目しています。特に虎斗さんには、全国でも負けが多いので単純に当たりたくないです(笑)。Q2:メインで使用しているプレイヤーは少ないですが、【R】毛利元就の「三矢の采配」が僕のデッキだと有効な立ち回りがあまりなくキツいですね。Q3:今持てる全力を出して、全国決勝を目指しますので、よろしくお願いします!

ドキドキ主君

Q1:仁義なき青井さんです。彼は本当にうまくて、プレイヤーの中でも確実に一人抜けてるなって思っています。後は盈燈さんですね。Q2:自分でも使っていますが、【SR】北条氏政は強いかなと思います。個人的に鉄砲がおとなしい気がするので、自分に合っているバージョンかもしれませんね。Q3:全国決勝の会場に行くので、ぜひそこでお会いしましょう!

魔法のランプ主君

Q1:注目している相手というか、本当に一人だけ、すごく絶対やりたくない人がいて、その人が飛鳥☆さんですね。彼にはこのバージョンで勝率5%もないくらいなので。彼と当たったらもう目をつぶるしか無いです(笑)。Q2:苦手なのが【R】村上武吉です。Q3:これからも自分のプレイスタイルでがんばっていくので応援よろしくお願いします。

日日日主君

Q1:東京の国会議員秘書さんは僕の師匠でもあるのでがんばってほしいです。全国決勝で当たれればうれしいですね。Q2:今使っている【UC】横田高松さんなんです。あまり見ないですが、強いと思っています。【SR】上杉謙信も止まるという、すごい連環率なんですけどね。Q3:暴発のチャージ突撃です(笑)。ときどきピンボールで刺さるので、僕の見どころはそれくらいですかね(笑)。

花田勝氏主君

Q1:魔法のランプ主君。全一だから注目しているわけではありません。とにかくプレイスタイルに華がある。全国大会で多くの方にプレイを見ていただきたいです。Q2:【SR】上杉謙信です。恐れ多くて使えないですが、一回の突撃で戦況を変える破壊力は魅力的。注目っていうより見たいカードって感じですね(笑)。Q3:まずは出られるようにエリア大会に向けて全力でがんばります!

※このコメントはイベント収録時(7月1日)の内容となります。

「天覇への道」開幕祭優勝 雲のジュウザ主君インタビュー

雲のジュウザ
その高いハンドスキルと戦略眼を武器に、さまざまなデッキを使いこなすトッププレイヤー。今回の大会でもその実力を惜しみなく発揮し、見事優勝を果たした!

——まずは優勝おめでとうございます! 今回のイベントの感想をお聞かせください。

ジュウザ この大会用にデッキや対策は考えてきましたが、決勝大会出場のチャンスと感じるよりは、単純に楽しめればと思い参加しました。普段会うことがむずかしい地方のプレイヤーさんたちも含めて集まれる機会は、こうしたイベントが無い限りむずかしいことですしね。試合も楽しかったですが、控え室での情報交換も楽しかったですよ。「●●主君対策には、○○のカードが有効だよね?」といった感じの話から、『戦国大戦』とは関係無い雑談まで、いろいろなプレイヤーと話してリラックスできたのもよかったし、それが大会にもプラスになった気がします。

——優勝した感想をお聞きできますでしょうか。

ジュウザ 単純にうれしい! という感想が一番です。始まる前から、関東勢が抜けてくれればいいと思っており、決勝戦は、普段から仲のいい仁義なき青井くん。ある意味、負けてもいいくらいの気持ちで望んだので、それも優勝した勝因かもしれません。くじ運もよく、苦手なデッキやプレイヤーが周りに少なかったのも勝因の一つです。

——試合は緊張しましたか?

ジュウザ もともと楽しむことが目的だったこともあり、あまり緊張しませんでした。「生祭」でカメラにも慣れてきましたし(笑)。ただ、できれば関東勢から優勝者が出てほしいと思っていたので、ランプさんとの試合には気合いが入りましたね。

——大会ならではの対策はされていたのでしょうか?

ジュウザ サイドボードが登録できたので、普段メインで使っているデッキをアレンジできるサイドボードを用意してきました。後は、大会用ということではなく、普段の全国対戦でも意識していることなのですが、今回対戦するプレイヤーは、みなさん頂上対決で見掛ける方ばかりなので、攻守の方法や、家宝の傾向などは意識してます。

——それでは最後に、全国決勝大会に向けて一言お願いします。

ジュウザ もともと決勝大会に出場することが一番の目的だったので、優勝を狙うよりは、決勝大会の雰囲気を楽しみたいです。ゲームプレイや、デッキも楽しめる要素を優先していく予定なので、よろしくお願いします!

武家	兵種	武将名	武	統	コスト
毛利	騎馬隊	【SR】毛利隆元	2.5	8	7
毛利	騎馬隊	【UC】吉川経家	1.5	6	3
毛利	槍足軽	【R】村上武吉	2.5	8	7
毛利	槍足軽	【UC】児玉就方	1.5	5	5
毛利	槍足軽	【UC】新庄局	1.0	2	4
サイドボード					
毛利	弓足軽	【C】福原貞俊	1.5	5	5

本人が語る! 優勝デッキ採用理由

今回のデッキを選んだ理由ですが、まず毛利家にするということは大前提として決めていました。そして、まず思いつくのが、普段から使うことの多い、【SR】吉川元春をメインにしたデッキなのですが、今回の大会メンバーでは、有利どころか、不利になるような相手ばかりだったので、それ以外で、僕の好きな騎馬・槍編成が組める【SR】毛利隆元をメインにしたデッキを組みました。「百万一心」は自身が撤退する計略なので、基本的には騎馬隊二枚のデッキを使用しますが、サイドボードが登録できるとのことだったので、焙烙が有効な相手に対しての選択肢として、【C】福原貞俊を入れてあります。

本人が語る! 自身の試合の見どころ!

vs.魔法のランプ主君戦

まず、ランプさん対策としてサイドボードから【C】福原貞俊を使いました。この試合の大きなミスは、開幕付近にランプさんが、「八方破の陣」で攻め上がってきた場面です。カウンターを仕掛けるのがむずかしいので、「百万一心」で防ぎ、士気差を付けたかったですね。僕のプレイは中盤の家宝を絡めた攻めと引くタイミングを。ランプさんのプレイは危険なタイミングでも躊躇なく攻め込む終盤を楽しんでください。

vs.仁義なき青井主君戦

【R】北条氏邦はよく使われていますが、青井くんの「剛槍烈破」は精度がずば抜けているので使っているプレイヤーさんたちは必見ですよ。このタイプのデッキで【C】石巻康敬が入っている場合は、中央に防柵が多く、それらを壊して攻め込むのは有効でないと考えています。最小限の柵破壊と攻城ダメージの取り方が見どころでしょうか。また、最後の護りは、攻城・部隊のせん滅・大筒の防衛を意識した立ち回りが、しっかりとできていたので、こちらも見てもらえればと思います。

イベントの模様は、スマホ向け放送局 NOTTVでチェック!!

このイベントの模様は、スマホ向け放送局「NOTTV」の特別番組「ファミ通TV「戦国大戦」公式大会」で放送されている。初回放送(7/22)は済んでいるが、7月30日21時から再放送が開始され、今後も順次、再放送される。試合動画はもちろん、会場の様子や、トッププレイヤーたちのアツいコメントカットなど、一味違った『戦国大戦』コンテンツは必見だ!

毎週木曜 深夜25時から放送
No.1ゲーム情報誌、週刊ファミ通の編集部全面強力、「ファミ通TV」

発売前のゲーム情報を中心に、ゲームのプレイ動画をお届け。MCは、週刊ファミ通編集長、長田英樹と「With」、「GINGER」レギュラーモデルの宮田聡子が担当。詳しい情報は、公式Twitter <https://twitter.com/FamitsuTV @FamitsuTV>でチェック!

NOTTV 公式サイト <http://www.nottv.jp/>
番組公式ファンサイト <http://www.facebook.com/famitsutv>

戦国大戦界でも一部試合を公開

エンターブレインとセガが共同でおくる特設webサイト「戦国大戦界」でも、試合の一部動画が公開される。公開される試合は、優勝者の「雲のジュウザ」主君の一回戦から、決勝までの全試合と、準決勝の「劉裕」主君vs「仁義なき青井」主君の準決勝。エリア決勝までの壮絶な道のりを見届けよう!

戦国大戦界
<http://eb1059.com/>

今回リポートした当イベントの試合は、ほぼ全試合に大きな見どころがあり、参加したトッププレイヤーたちも控え室のモニターで大歓声を上げながら観戦していたのが印象的だった。これほどのベストマッチの連続は、今までの『戦国大戦』の中でも随一かもしれない。「戦国大戦界」の一部動画だけでなく、ぜひともNOTTVの完全版もチェックしていただきたい!

札魂 ここにアリ!!

SANGOKUSHI TAISEN
三国志大戦™
TRADING CARD GAME

本作の基本ルールを動画ともにおさらい!
これから始まるプレイヤーも必見だ!!

TCG決起之心得 第二章

三国志大戦トレーディングカードゲーム
■メーカー：セガ
■ジャンル：トレーディングカードゲーム
■操作方法：アナログTCG
■発売日：発売中
：スターターデッキ漢　2012年9月13日発売

ついに始動した『三国志大戦TCG』本誌・動画連動企画! それに際し、ルールの再確認や新カードの情報を公開していくぞ!

三国志大戦TCGの基礎をもう一度、整理しよう!

アーケードゲーマーのための『三国志大戦トレーディングカードゲーム（以下、三国志大戦TCG）』を掲げ、スタートしたこの企画。しかし、アーケード版プレイヤーの中には、「大戦好きなので購入はしてみたものの、どのようにプレイすればいいのか分からない」という声もちらほら聞こえる。そこで、今回は、もう一度初歩に振り返って本作の流れを紹介していこう。ページ巻末に紹介している連動動画と合わせて読めば、きっとルールが分かるはず。まずは戦場となるプレイマットの仕組みを理解しよう。

❶山札…50枚以上で構成されたデッキを設置する場。基本的にここからカードを引いていく。
❷捨札…ゲームで使用されたカードを配置する場。撤退した武将カードなどを表向きに置く。
❸自陣…武将や兵隊カードを設置する場。ココが戦闘の起点となる。
❹自城壁…ゲームの最重要箇所であり、7枚のカードがなくなった状態で攻城を許すと敗北となる。
❺自城内…国力としてカードを置く場。計略カードは裏向のみ置くことが可能で、国力の最大は10。

ゲームの流れもおさらい!

もう一度、ゲームの流れを解説! 文字だけでは少々分かりにくい要素は、連動動画もチェックしよう。まずは、プレイするための知識を復習だ。

開始フェイズ・ドローフェイズ

・ターンが回ってきたプレイヤーのすべての武将と国力を待機状態にする。
・山札からカードを1枚ドローする（ゲーム開始直後の先攻プレイヤーの1ターン目はドローできない。）

まずは、先攻後攻をじゃんけんなどで決める。そして山札として配置したデッキの上から5枚のカードを引く。場面的に使わないカードがある場合はデッキの一番下に5枚まで戻すことが可能で、その場合はデッキの上から戻した枚数を引き直すことが可能。カードは種類によって使える場面がことなるが、これにより最初からカードをほぼ必ず展開可能となるはず。そして自分の城壁を7枚配備。これが自分のライフ。AC版でいう自城ゲージのようなものとなり、これが無くなり、さらに攻城を受けると敗北となる。

開始フェイズは2回目のターンから対象となり、前のターンで使用した疲弊状態の武将を待機状態に戻し再度使用可能となる。ここで一部のカードはその特殊能力などを発揮することもできるぞ。

そして、次のドローフェイズでは、デッキの一番上から1枚カードを毎ターン引く。ここでの引きが本作の勝負を分けるポイントとなる!

国力フェイズ

・手札から国力を設置する。
・アーケード版の漢軍が持つ「国力」とはまったくの別物。

国力は本作をプレイする上で必要となり、戦略の起点となる。このフェイズでは手札からカードを1枚、表か裏で国力を設置。これは武将、計略、兵隊カードを配備、使用するのに必要になる要素となり、合計で10枚まで設置することが可能。設置した国力を表にした場合は、「魏のカードなら魏のカードの国力」というように、対応した勢力の国力となる。裏側に配備した場合は、無色の国力カードとなり、もう1回ドローすることが可能。国力として表向き設置することが可能なのは武将カードと兵隊カードのみ。計略カードは国力として表向きで設置することは不可能だが、裏向きの国力として設置することは可能だ。

TCGでも登場! おなじみの武将たち

左のカード画像のように、アーケードでおなじみの武将カードが続々登場中。美麗なイラストはもちろんだが、牛金や程遠までニヤニヤできるのは、AC版からのプレイヤーの特権!?

メインフェイズ

・ここでは「手札、国力、武将カード」繰り返し可能な限り使用することができる。
もちろん、使い切ることが目的ではないので、慎重に考えよう。

ここでは「自軍の武将カードの配備」、「相手との戦闘」、「能力の使用」、「計略カード（メインと記載されたもの）の使用」といった、文字通りこのゲームのメインとなる行動をとる。まず、武将カードの配備は、国力フェイズで設置した国力に応じた武将カードを戦場に出陣させることが可能。ただし、出陣した直後のターンは特技「奇襲」がない限り、攻撃に参加することは不可能。また、出陣、計略の発動などに必要な国力は一度使用して横向きになると、このターン中は基本的に使用することは不可能。序盤は使える国力が限られているが、ターンを増すごとにメインフェイズ時の行動に使用可能な国力は増加し、選択肢がどんどん増えていくぞ。ここで出陣している武将を横向きにし、攻撃を宣言すると、戦闘フェイズに移行する。この『三国志大戦TCG』の最大の魅力「可能な限り戦闘を続けることが可能」がここから始まるのだ!

【漢軍スターター今夏発売!】この夏には既に新軍勢として漢軍の追加が発表されている。スターターの発売、そして第3弾のブースターには追加カードと新たなる勢力としての力をすぐに発揮してくれるだろう! こちらの内容も判明し次第、本誌で紹介していくぞ!

戦闘フェイズ

- 攻撃対象を指定し、攻撃可能。
- 攻撃を受ける相手は、迎撃するか否かを選択する。
- 計略カードや能力を使用可能。
- 攻城ダメージ or 戦闘ダメージの処理。

終了フェイズ

- ターン中のプレイヤーがメイン、戦闘フェイズを終了する。
- このタイミングで今までの戦闘で受けた武将へのダメージが回復。
- 『このターン中●●●』などと書かれた効果が消滅。

相手の開始フェイズへ

戦闘フェイズは「自陣」に居る待機状態の武将カードを横向きにし、攻撃を宣言することで発生。ここで攻撃側は、「相手の戦場に配備されている疲弊状態の武将」か、「相手の城」を攻撃の対象に選択する。対して、受ける側は「待機状態の武将で迎撃」か、「攻撃対象に指定された武将」、または「城で受ける」かを選択する。迎撃する側は、ゲーム全体を左右する重要な選択を迫られることになるぞ。また、その選択終了後に、国力を消費することで互いが、計略カード（戦闘と記載されたカード）を交互に使うことも可能。これらを繰り返すことで攻城成功or失敗となり、武将の撤退や、攻城ダメージといった試合の大きな流れが動く。そして、すべて終了すると、再びメインフェイズに戻る。この「メインフェイズと戦闘フェイズを可能な限り実行可能」という特徴を生かし、戦略を練っていこう！

メインフェイズ→戦闘フェイズの繰り返しが終わり、行動させたい武将や、計略カードがなくなったら、ターンの終了を宣言する。しかし、このタイミングで発動する特殊能力もあるので油断は大敵だ。ターンの終了を宣言すると自分のターン終了と同時にこのターン中に武将が受けたダメージの消滅が起こり、武将カードはもとの戦闘力に戻る。また、ここで手番プレイヤーの手札が8枚以上あった場合は、手札が7枚になるよう、手札を捨てることとなる。自分のターン中は未行動の武将を使い続けることが可能だが、次にやってくる相手のターン中の防御も考える必要があり、攻撃だけに集中し、防御がおろそかになり、落城されてしまっては意味がないぞ。この攻撃と防御の両立がTCGの基礎であり、本質である！

オススメカードピックアップ

【SR】蔡文姫
イラスト：松尾ゆきひろ

魏の必須カードといえば、【SR】蔡文姫だろう。TCGならではの「カードが引けない」というプレイ中の事故率を下げてくれる超優秀なカードだ！　手札交換はTCGにとってどれだけ大切かを教えてくれるので、ぜひ手に入れてほしい！

連動動画を見ればより分かりやすい！

アルカディアの情報は本誌だけではない！　アルカディアHPにて公開予定の『三国志大戦TCG』動画を見ればゲームの楽しさ、理解度はさらに広がるはず！　第一回目は今回の本誌になぞった、ゲームの仕組みを解説する。また、ゲストにはAC版『三国志大戦3』より或椿君主、『戦国大戦』よりたつを君主が登場だ！

アルカディアHP<http://www.arcadiamagazine.com/>にアクセス！

三国志大戦™ WAR BEGINS

アルカディアに二カ月連続で『三国志大戦3』EXカード付録が！

AC版三国志大戦3 EXカードを入手せよ！

5月19日に開催された『三国志大戦』シリーズ合同イベント「三国志大戦スペシャルイベント　秋葉原の宴」のステージイベントにて話題に上がった、TCGとアーケードのコラボ企画の詳細が判明！

その内容は、『三国志大戦TCG』のイラストを使用した、全く新しい内容の新カードがアーケード版『三国志大戦3』に追加されるというもの！　これらは8月以降発売される、各ゲーム雑誌に付録として登場。そして、本誌でも「月刊アルカディア10月号（8月30日発売号）」より、二カ月連続でEXカードの付録が付いてくる‼

次号アルカディアの付録は【EX】曹操！

一足早く、次号の付録である【EX】曹操のカード画像を公開！　獅子猿氏の華麗なイラストに加えて、全く新しいスペックの能力、計略が目を引く。必要士気と名前から、【SR2】劉備の「五虎将の大号令」に近い雰囲気を感じるが果たして⁉

さらに、9月29日発売予定のアルカディアには、本誌のみで入手可能な【EX】劉備が付録となる！　こちらも、【EX】曹操と同様に全く新しいスペックと計略になっているぞ！　双方ともに詳細は次号にて公開！

9月末号は劉備！

【攻防の流れでありがちなこと】相手に対し、攻撃を仕掛けすぎて、守りに入れず落城負け。これはアーケード、TCG双方にいえる流れともいえる。このバランスがわからなくなると膠着状態を作り出してしまう。これを防ぎ、戦略的に攻めを行なうには確実に【経験】が必要となる。圧倒的場数をこなし、プレイヤーとして成長し、相手を圧倒しよう！

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

〜慟哭〜

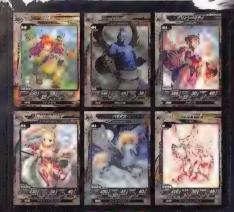
© 2007-2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

LORD of VERMILION Re:2 〜慟哭〜
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日：2012年1月19日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

激戦が繰り広げられた全国大会の店舗予選が終了。あとは決勝大会の開幕を待つばかり。今回は、その予選で活躍したデッキや使い魔を紹介する。大会だけではなく、普段の全国対戦でもこれらに注目しておくといいだろう。

全国大会予選で活躍したデッキ

六枚型神族デッキ

基本戦術

現バージョンにて注目されるようになったデッキタイプの一つ。主人公を足りない光属性にし、武器は槍を使用しているのがポイント。

六枚の強みを生かし、三枚ずつカードをローテーションさせて戦うデッキで、最初は、[アフロディーテ]、[[啓示] ブリジット]、[バリオス] で出撃。ここで [バリオス] を落とされてもいいので一回目の戦闘をごまかし、[[啓示] ブリジット] の特殊技を使用。2ndパーティで真ん中からシールド方向へ敵を誘いつつ、先にストーンに乗れそうなら [プリンシパリティ] で移送速度を下げてそのままストーンに陣取り、ダメなら戦闘で突破を狙うのだ。

このデッキへの対策

[[啓示] ブリジット] のいるパーティは、戦闘面において主力パーティより劣っている。そのため、このパーティの際に突破できるかがターニングポイントになる。思い切って、開幕に主戦力をすべて突っ込み、強引に突破を狙うのも一つの手。とにかく一気にリードを広げておかないと、移動速度の低下を駆使されて制圧& [バリオス] の特殊技でじわじわストーンを削られて逆転される。

また、六枚型の回転力を下げるため、やはり主人公のHPをうまく削って帰還させるのも重要。死滅させないよう、適度に削りながらチャンスを待とう。ある程度削るだけでも、相手の出撃を遅らせられるので、6枚型の速度差でのアドバンテージを封じられるぞ。

なぜ大会で強い?

六枚型であるため、エクセレントを取られたとしても、そこから一気に崩れることがないことは一つの強み。

本来、[仁王・吽] の〈Wシールド〉が重要になるデッキなので、実は [ホワイトラビット] が苦手。しかし、この点もサイドボードを使えば、戦闘面の強化を重視する形に変えられることも強さに一役買っている。

サイドボードは、一般的な足りない属性をカバーしていくパターンのほかにも、主人公を炎属性にして、もともと足りない光属性に特化。コスト15の光属性の使い魔を入れているパターンも目立つ。主に使われたのは、[迦陵頻伽]、[クジャ]、[エリス] あたりだ。特に [クジャ] は使用率が高い。強引なエクセレント狙い用の [エリス]、対不死で [仁王・吽] の代わりの運用をすることになる [迦陵頻伽] も目立っていた。「グランウンドブレーキ」で、相手の速度を下げて先にストーン上に陣取ることができれば、[迦陵頻伽] の罠が最大限の力を発揮しやすい。

全国大会目前特大プレゼント!!

公式全国大会を目前に、7月に実施された「リミテッドミニカードファイル」キャンペーンの賞品と、しばらくプレゼントしていなかったSPカードをまとめて一挙読者プレゼントとして大放出！　欲しいものに、狙いを絞って応募してほしい！

リミテッドミニカードファイル

5 ナイトメア [tol8]

1 バーサーカー戦記 [オサム]

3 クイーンビー [タイキ]

2 ゴッデスアフタヌーン [碧風羽]

4 サマーバカンス [匡吉]

SPカード

7 SP那須与一 [藤真拓哉]

9 SPサキュバス [NIθ]

6 SPマールト [かんざきひろ]

8 SPステラ [KEI]

10 SPフェアリー [鈴平ひろ]

全国大会注目デッキ&プレゼント特集!

ラグナロク・改

安定した強さ

大会などでは毎回安定した戦績を残す魔種。今回も六枚型の強みと驚異の攻撃力を生かし、多数のプレイヤーが魔種で店舗予選を突破。その中でも、前回も紹介した現魔種の主力デッキであるこの形が非常に多く見られた。

とにかく、[【厄災】パンドラ]を使った圧倒的な火力がウリのデッキで、[【厄災】パンドラ]がいるターンに突破をするのが困難なため、大きなリードを取られにくいデッキなのだ。

使用されたサイドボード

ポイントとなるのが、苦手デッキへの対処と属性不足のカバー。魔種にとって、現在の海種、主に[わだつみ]を使ったデッキは鬼門となる相手の一つ。そこで、コスト30を振り分けるのでなく、割り切って[パルパリシア]のみの投入、というパターンが見られた。これにより、[エーコ]使用時のパーティの雷属性が一気に増える。

また、炎属性のカバーと相手の強化系を打ち消して戦闘面でさらに有利に立つために、[ヒノカグツチ]を使用していたプレイヤーも見られた。相手に強化系特殊技を使う使い魔がいないと扱いにくいが、大会ルールのサイドボードの強みを生かせる使い魔だ。

注目ポイント

決勝大会でもこのデッキには注目したい。というのも、前回大会優勝者で、魔種使いとしてはトップクラスのプレイヤーである「D.C」選手は、決勝へ出場することが確定しているためである。現環境を考慮すれば、このデッキを使用する可能性が高いため、決勝大会での登場も十分にある。他デッキへの対策なども含め、要注目だ。

大会で活躍した使い魔

非常に強力な効果の特殊技を持つ使い魔なのだが、人獣の主力である[アリス]、デッキによってはコンセプト上外せない[パラディン]などと属性が同じなのが最大の弱点である使い魔。しかし、大会であれば、デッキを調整しつつ、サイドボードに放り込むことができるのが強み。とにかく、戦闘で敵を倒せば確実にリードを広げることができる使い魔のため、わずかなリードでも欲しい大会では非常に便利な一枚だ。

[ディーナ・シー]と[アプサラス]とのセット運用が主となる[わだつみ]だが、大会ではそれ以外での組み合わせも多数見られた。もともとスペックに関しては優秀で、戦闘で足を引っ張ることがない。《Wゲート》を所持する使い魔などと併用することで、突破からゲート封鎖、そして特殊技を使用することで一気にリードを広げられるのがポイントになるため、先の二枚無しでも十分にあなどれない使い魔の一体といえるのだ。

意外な活躍を見せていたのがこの使い魔。実のところ、通常の全国対戦での同種戦では[アプサラス]と対峙した際の相性が悪いため、活躍の機会が乏しい。しかし、大会であれば、サイドボードを駆使して、属性をカバーできるため、降魔は特殊技の相性が良い[~流謫の蓮華~]を組み合わせて使用していたプレイヤーも見受けられた。勝率は安定しにくいハズだが、まさしく大会ならではの組み合わせともいえる一枚だろう。

11 SPワルキューレ[深崎暮人]

11 SP静御前[優]

11 SPスプライト[竹]

17 SPヴィヴィアン[H2SO4]

19 SPプレイヤーカード リシア[三輪士郎]

20 SP【信星】一丈青扈三娘[山本ヤマト]

13 SPバロン[平野克幸]

14 SP~虐喰の魔竜~[小城崇志]

16 SP~流謫の蓮華~[皆葉英夫]

18 SPプレイヤーカード ニド[三輪士郎]

応募要項

ここに掲載している「リミテッドミニカードファイル」、「SPカード」に割り振られた番号が、プレゼント応募番号となっている。応募については、目次を確認してもらいつつ、巻末のアンケートハガキに必要事項を記入し、奮って応募してほしい!

オレ流で遊べる新モード追加！ 今が始め時、ハジけ時!?

～ビートでつなぐオチモノパズル～

MAGICAL BEAT

今回は『マジカルビート』の少々特殊なシステムを、7月追加の新モードの詳細と一緒に解説！ まだ未プレイの人は、旬な今こそレッツトライ！

MagicalBeat
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：オチモノ系ビートアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2012年5月31日（稼働中）
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

© ARC SYSTEM WORKS

Text：ちくわ

難しそう？ いえいえノリノリでカンタンです！

いわゆる落ちモノ系のパズルに、曲のリズムに合わせる要素を取り入れた『マジカルビート』。リズムに合わせてビートン（ブロック）を自分で落とすのは一見大変そうだが、曲を聞きながらリズムにノッてプレイすれば、案外意識せずともできちゃうもんだぞ！ そうして自然と全身ノリノリで楽しめるようになるのが、本作の魅力だ。

さらに今回解説している特殊な要素も覚えておけば、初プレイの人でもより本作を楽しめること請け合い。今からスタートしても全然遅くないぞ！

初心者が困るギモン解決FAQ

ゲーセンで見かける初心者さんの「?」を解説！ プレイ前にしっかり覚えよう。

Q ビートンは自然に落ちないの？

A 設置ボタンを押すか一定時間で落ちます！

設置ボタン（Aボタン）を押すまで、ビートンは画面上の操作エリアにとどまり続ける……が、実は一定時間で、後述のBAD判定と同じ落ち方で勝手に落ちてしまう。勝手に落ちる直前になると、ビートンが点滅しなくなって震え出すぞ。

自分で落とす際も、リズムに合っていない（ビートシンクロゲージの青い部分にバーがない時に落とした）場合はBAD判定となり、ビートンがバラバラになって落ちてしまう！ ピンチで焦ってBADでさらに大ピンチ、なんてことは避けたいところ。

操作エリアにビートンがとどまれる時間は結構長いが、無限ではない。なるべく素早く回転と位置調整を済ませて、リズムに合わせて落とす準備の余裕を残していきたい。

BAD判定でビートンがバラバラに落ちる先は、原則としてランダム。せっかくビートンを回転したり、位置調整を済ませても、時間が遅いと台無しなので注意。

Q ジャマーはいつ降ってくるの？

A 「次にビートンを落としたあと」です！

相手から送られてきたジャマーは、こちらがビートンを落とした後に降ってくる。今操作エリアにあるブロックを落とそうとしたら、その落としたいところに割り込みでジャマーが！ なんてことはないので、落ち着いて操作していこう。ジャマーは想像以上に厄介なので、プレイフィールドに極力残さないよう、こまめに消していくように！

写真の左上に黄色い丸（ジャマーメーター）がある状態でビートンを落とすと、次の瞬間ジャマーが……。

Q キャラ性能に差はあるの？

A ないよ！ 好きなの使っちゃえ！

数多くのプレイヤーキャラクターが選べる本作だが、キャラクターごとの性能差は一切ナシ！ 見た目や設定解説の中身、プレイ中のアクションなどで、自分の好みに合うものを自由に選んでOKだ。特に登録などもなく、プレイごとに別のキャラを選べるぞ。

ただし、『BLAZBLUE』からの参戦キャラなど、追加コンテンツのキャラは、NESiCAを使ってプレイした時しか選べないので要注意だ。

「ブレイブルー」キャラも追加されてるよ！

『BLAZBLUE』からのゲストもさらに増え、こちらのジン、レイチェル、ハザマに加え、カルルも参戦！

対戦でお役立ち！ワンポイント集

CPUやプレイヤーとの対戦で、ちょっと心掛ければ一気に有利になるポイントを紹介！

タテ一列に積むのはすごくリスキー！

オチモノ系パズルゲームをずっとプレイしている人は連鎖を狙い、タテに高くビートンを積んでしまいがち。しかし『マジカルビート』は、どこか一列でも積み上がると負けになってしまうことに加え、左ページでも触れた通り、BAD判定でビートンが嫌なところに落ちる事故が起きる可能性もある。

本作では大きな連鎖を狙うより、素早く細かにジャマーを相殺＆相手に送り込む方が有利になるぞ！　ツナギタイムに間に合わせ、たくさんのビートンをより早く消していくのがポイントだ。

BAD判定のときのビートンと同じく、ジャマーが落ちる位置もランダムで決定する。なのでこのようなギリギリのタテ積みをやってたりすると……？

このようにジャマーが落ちてはならないところに落ちてきて、無念のゲームオーバーとなってしまうことも。連鎖狙いもほどほどにしておこう！

時にはツナギタイムを守りに使う？

同色のビートンを三つ以上つなげると開始されるツナギタイム。この時間は、さらにビートンをつないで高得点＆相手への大量ジャマーを送るチャンス！　ほかにもツナギタイム中は、ビートンが操作エリアまで積み上がっても負けにならないという強力な効果がある。

さらに左ページで触れたジャマーのタイミングを考えると、実はピンチのときはむやみにビートンを落とさず、ツナギタイムを連続で作ったり、落とさず待つのもテなのだ。

つい追加でビートンをつなげたくなる場面だが、よく見るとジャマーメーターが三つ。ここでジャマーが降ってくるのは非常にきつい。

そこでビートンを落とさずツナギタイムの終了を待とう。するとジャマーが相殺され、安心してプレイを続けられるのだ。

超重要！　ツナギタイム中にBestを狙え！

ビートシンクロゲージのちょうど真ん中、リズムにピッタリ合うタイミングでビートンを落とすと「BEST」の表示が出る。普段の「GOOD」とこれで何が変わるのか？　なんと、BESTだと得点ボーナスが入るのみならず、このBEST判定が出た直後にツナギタイム終了で消えるビートンにBESTボーナスがかかり、相手へ送るジャマーが増えるのだ。

このBESTボーナスは、ツナギタイムの効果で同時に消えるビートンすべてに適用されるので、大変おトク。ツナギタイムが終わる前には、必ずビートンをBESTで落としておこう。なお、ビートンがつながったとき（ツナギタイム開始時）の判定の内容は、これらのボーナスには関係しない。

直前にBestを出すと……

消したビートンが全部Best判定に！

ジャマーを増やすのみならず、ハイスコアを目指す上でも欠かせないテクニック。ツナギを増やすよりも重要!?

『オレノバトル』登場！

待望の「いろいろ選べる」モードが追加！初心者も最後まで遊べて安心！

アップデートにより新モード「オレノバトル」が追加された。このモードはヒヨコバトルと同じく敗北しても5ステージ遊べ、さらに曲やCPUの強さを自分で選ぶことができるぞ！　これまでのシングルプレイは毎回ステージの順番が固定なので、聞ける曲がいつも同じでちょっと不満！　あとCPUが強くて先に進めない！　なんて人にオススメだ。

さらにアップデートに伴い、ビートンの形状が色ごとに異なるようになり、視認性が大幅アップした！　今後もアップデートで新曲、新キャラの追加など、進化していく『マジカルビート』に要注目！

MODE SELECT

負っても負けても5ステージ！曲と難易度をえらんで戦えるモード！！

ヒヨコバトル　オレノバトル　リヨクバトル

フツウバトルにカーソルを合わせ、レバーを下に入れると…　レバーで選択、Aボタンで決定

モードを出す操作は超カンタン！　モード選択画面で、フツウバトルにカーソルを合わせた状態でレバーを下に入れるだけ。

「フツウバトル」のところでレバーを下に！

ビートンの形が異なるだけでも、プレイフィールドの見やすさがかなり向上した。よーく見ると、表情まであったり……!?

曲と相手の強さが選べる！

レバーの上下入力でプレイする曲を、レバーの左右入力で相手になるCPUキャラクターのレベルを設定できるぞ！

迫りるインセクターを撃破せよ!

Steel Chronicle
スティールクロニクル

©Konami Digital Entertainment

スティールクロニクル
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワークCo-opアクションシューティング
■操作方法：Lグリップ＋Rグリップ
■発売日：稼働中(2011年12月7日)
■使用基板：—

今月は、新しく追加された武器やハウンドアイテムなどの紹介に加え、強敵インセクターを徹底攻略していくぞ。

Text：OYZ

強敵参戦! 新たな戦場を生き抜け!!

巨大な鋼鉄虫以上の能力を持った新たな脅威「インセクター」は、ある特定の条件を満たすと出現する。小さな体に秘めた圧倒的なパワーと、多彩な攻撃手段で苦戦しているプレイヤーも多いのではないだろうか。これまでの巨大エネミーと違い、標的が小さい上に素早く動くので、既存の戦い方は通用しないぞ。正確なエイミング技術と、的確な回避行動が攻略のカギだ。今月はそのインセクターの攻略と最新情報をお届けしていこう!

巨大エネミーを瞬殺して、割り込むようにインセクターが登場。君は、この脅威を排除できるか!? 全力で挑め!

ハウンドアイテム追加!

ヘッドとボディには、お洒落でラフな格好の髪型や洋服が、フェイスにはワンポイントとなるアイテムが追加された。着せ替えを楽しもう。

キャラ	ヘッドアイテム	ボディアイテム	フェイスアイテム
[illegible]	マッシュボブ	[illegible]	滝のような汗
[illegible]	ポニーテール	[illegible]	ギャルメイク
[illegible]	リーゼント	ライダースベスト	絆創膏
[illegible]	編み込みショート	かぎ編みニット	たれ目メイク
[illegible]	ショート	タンクトップ	喧嘩キズ
セレスティーヌ	カジュアルアップ	エスニックワンピース	涙
アレックス	爽やかミディアム	セーラー服	ナチュラルメイク
[illegible]	ミディアム	吊りスカート	生クリーム

待ち受け画像配信

各ハウンドそれぞれの立ち絵の携帯待ち受け画像が順次配信中。普段、自分が愛用しているハウンドで、携帯画面を飾ろう。入手方法は、e-AMUSEMENT GATEにログインして、ダウンロードするだけと簡単だ。

インセクター武器と、スーツタイプ「特技」用武器が、それぞれ二種類追加

スーツ「特技」は火炎放射器と衛星レーザーが追加!

まず、火炎放射器の上位版「SFT-L」は、射程距離が伸び、汎用性の高い武器に仕上がっている。もう一つの「SFT-X」は、威力を高めた武器。燃焼性が高いものの、燃料消費が激しくリロードは長めに設定されている。新カテゴリの衛星レーザーポインタ「Z.EUS」は、地球軌道上の衛星レーザー兵器をコントロールする制御装置。連射性は低いが、威力は絶大!

SFT-L

Z.EUS

ネクロ系武器も二種類追加!

「ツクヨミ」は、インセクターの研究を重ね改良された二本目のネクリアブレード。チャージが可能で、前方に斬撃波を放つ。少し遠めの敵でも攻撃可能な斬撃武器だ。

「ネクリアビームライフル」の「オロチ」は、新たなインセクターとの遭遇から開発された兵器。エネミーをゆっくり補足したのち、急速に速度を上げ飛んでいく弾道が特徴的な武器だ。

ツクヨミ

ネクリアブレードは、ビームブレードと違い、敵を切らない場合でも、常に切れ味が減っていく。無駄な運用は禁物だ。

オロチ

Steel MEMO

ネクリア系武器とインセクターの関係性: ネクリアブレードは、インセクターが帯刀している武器でもある。戦闘中にチャージ中の紫のエフェクトを見たことがあるはずだ。一方、ネクリアビームライフルは、敵が使用している姿を見たことがない。未だ見ぬインセクターが装備しているのだろうか？ 遠距離から射撃可能な武器だけに、これを装備されると苦戦しそうだ。

インセクター攻略

インセクターは人型のため、標的が非常に小さい。その上、素早く動くので厄介だ。狙いをつけやすく、敵の攻撃を回避可能な適正距離で戦おう。

小さい人型の標的を狙うには？

今までの巨大エネミーとは大きくことなり、スティールスーツとほぼ同様の大きさのインセクター。当然ながら、今までの戦い方では有効な攻撃とはならない場合がほとんど。まずは、武器を正面に構えて照準を固定したら、自分が左右に動いてサイトに敵を捕らえよう。インセクターはジャンプや瞬間移動などで動き回るので、狙うタイミングは、地上に居るときだ。サイトを人型の高さに固定し、常に水平に保つのがキモ。見失ったらインセクター本体より、仲間の射線を追うといい。

素早い動きのほかに、瞬間移動まで繰り出す。宇宙忍者のような存在なのだろうか？

主な攻撃パターン

ここでは要注意の攻撃パターンを中心に解説。回避アクションで避けられる攻撃が多いので、まずは、どの攻撃がくるのかを前兆動作とともに覚え、十分引き付けてタイミング良く回避しよう。

縦斬り

上段に構えた刀を振り降ろすと同時に、前方に直進する衝撃波を飛ばす。左右にブースト移動すれば回避可能だ。

横斬り

円盤状の衝撃波を二回飛ばす。ホーミング性能が高いのが特徴。引き付けてからの回避アクションがオススメ。

移動突進

薄いオーラをまとってすり抜けざまに攻撃する。シールドレベルが高ければ、削られる耐久値は少なく、ダウンもしない。

首吊り攻撃

プレイヤーの首をつかみ宙吊り状態にする。エネルギーを吸収するので危険だ。ただ、脚を止めるので撃ち放題になる。

ジャンプ衝撃波

大きくジャンプした後、着地と同時に振動で攻撃する技。攻撃範囲が広いので、十分離れるか回避アクションをすること。

復帰攻撃

手を頭上にかかげて、半球状に青白い範囲攻撃を繰り出す。よろけ復帰後によく見かける攻撃だ。回避アクションで避けよう。

バリアをはがして、弱点を狙え！

全体の流れとしては、まずバリアを剥がして第一段階の部位破壊を狙う。続けて攻撃を加えると、第二段階の部位破壊に到達する。

第一段階の部位破壊を目指すうえで、厄介なのが前方に展開されるバリア。着弾していても黄色いエフェクトが表示されている場合はバリアに弾かれている。真横や後方に位置取ってインセクターの背後にあるリアクターを狙う。なお、いくらバリアを射撃しても剥がすことは不可能。

次に、第二段階の部位破壊。特定部位を狙うわけではないので、小さい体に射撃を当てるだけでOKだ。この状態ではバリアが無いので、自由な角度から攻撃可能。なお、第二段階の部位破壊が成立すると、胸の心臓のある位置に弱点が露出する。小さく光っているのが目印だ。弱点は非常に小さく、針の穴を通すようなエイミングが必要となる。余裕がある場面では、正面からズームを使って狙ってもいいが、無理をする必要はないぞ。

これが最初に展開しているバリア。正面からの射撃はほぼ無効化されるので、背後のリアクターを狙おう。

要注意なのが、横切りの紫の衝撃波。スピードは遅めだが、ホーミングする。十分に引き付けて回避アクションで避けよう。

フラッシュグレネードを活用

補助武器でオススメしたいのが、フラッシュグレネード系統。成功すればその場で片膝を着くので、撃ち放題になる。全員で火力を集中して瞬殺するのが理想だ。

フラッシュグレネードは、顔の正面で爆発させたいが、素早い動きでなかなか思い通りにはいかない。ある程度弾数を投げて、当たればラッキーくらいの気持ちで割り切ろう。

効果中は、その場で片膝を着くので、接近して火力を集中しよう。しかし、その後の復帰攻撃に注意するように。

インセクター補足:第二段階の部位破壊が成立した場合は、左胸の心臓の場所が小さく光っている。ここが弱点で、サイトを合わせればちゃんとオレンジ色に変わる。それを目安に撃ってもいいだろう。なお、実戦ではインセクターの左腕が邪魔をして撃てない場合が多い。こだわる必要はないぞ。

弾幕少女

ダンマクショウジョ

「はぁー。仙人てな、こんなに退屈なものだったんだねぇ……」
自分がかつて獣だったころの記憶はもう、無い。何年生きたのか、二百年生きたのか、どれのほどの年月を旅してきたのか、まったく覚えていない。あるとき、夢かうつつか定かではないが――、仙人になってみないかと問われ、それもいいかなと思った時にはもう遅かった。なったらなったで今は、神様たちや先輩仙人の使いっ走りである。
「――[illegible]」
なりたくてなったワケじゃない。そもそも、不老不死がこんなにつまらないものだとは思わなかった。名を得る事を許された先輩仙人たちは我が意を得たりと仙術や哲学の研究に没頭するものが多いが、自分にそんな気は毛頭ない。
「まったく不老不死なんか、なるもんじゃないぜ。こうして人間の[illegible]帝どもは、こぞって不死を得たがったかね。私にゃ霞を食って長生きするより、酒池肉林の方がよっぽどうらやましいモンだがね」
とはいえ、人間たちに喜ばれるのは楽しかった。素性のわからない妖怪たちの退治は少々骨が折れたが、まぁ負ける事は無い。勝てば
「仙人さま!」
[illegible]
闇夜に、弾幕で夜空に花火を作ってやったら、それこそ、
「一生の宝だあ……」
なんて感涙された。それに子供たちの笑顔は格別だ。
そんな中、神様どもから密書が届いた。おお、また人助けかと思ったら[illegible]も違う。
人間同士の戦争に加担しろというのだ……。

ラフイラスト①

ラフイラスト②

シタガキ

ペンイレ

天杉貴志先生からのコメント

某同人弾幕ゲーに興味を持ち始めたころにこのお話をいただいたのでシンクロニシティを感じざるを得ませんでした。キャラ設定については「シンプルでわかりやすい世界観と共に」。もっと中華中華してると良かったかな……と思いつつ。弾幕も敵機ももっと表現してみたいので、機会があればまた描きたいです。

「天杉貴志」先生プロフィール
イラストレーター、漫画家。現在「まんがタイムきららフォワード」にて「魔法少女まどか☆マギカ」外伝、「魔法少女かずみ☆マギカ」を連載中。ほかイラスト、コミック著作多数。

直筆色紙プレゼント!

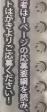
NOW PRINTING

希望者は!ページの応募要綱を読み、アンケートはがきよりご応募ください!

女神仙 *Onna-sinsen*

●出身地：中国の山奥　●身長体重：160cm/42kg●スリーサイズ：90/63/85
●趣味：酒とたばこと寝ること
●特技：酒を使って口から火炎放射
●苦手なもの：眠いのに起きてること。義務。

獣→長寿により妖怪化→仙人化という経緯を持つが、仙籍に入りたてのため、名前はまだ無い。上司の命により、人間界で増えすぎた妖怪を退治しに来た。人間には獣時代に世話になったので、彼らを守るように行動する。敵弾幕を吸収するひょうたんを操る。

開催直前！ タイムテーブルを最終確認！

GAME SUMMER FESTIVAL 2012 ゲームサマーフェスティバル2012

「Game Summer Festival 2012」とは!?

世界規模の対戦格闘ゲーム大会「闘劇2012 全国決勝大会」にプラスして、多くのゲームミュージックコンポーザーが出演するゲームミュージックライブイベント「音撃 ～Game Sound Impact 2012～」、あの伝説のシューティングゲームイベント「わっしょい」が、「わっしょい 2012 夏！」として復活。その他、さまざまなゲームを多種多様な切り口で行なうステージ「ゲームエクストラステージ」など四つのゲームイベントを同時開催！ この夏は「Game Summer Festival 2012」でゲームを堪能しまくろうじゃないか！

「GAME SUMMER FESTIVAL 2012」開催概要

会　期	2012年8月4日（土）～5日（日）
会　場	千葉県成田市下総運動公園（下総フレンドリーパーク） 住所：千葉県成田市高岡1435
開催時間	午前8時開場

・闘劇予備予選は8時30分から受付開始（9時30分受付終了予定※種目により変動あり）
・開演・開会式は11時頃を予定
・各ステージごとに開始時間が異なりますので、詳細はタイムテーブルをご参照ください。

8月4日（土）開催イベント

闘劇2012 -SUPER BATTLE OPERA- 全国決勝大会

本選開始	決勝開始	ゲームタイトル
11:40	17:10	バーチャファイター 5 Final Showdown
13:10	18:05	鉄拳アンリミテッド
14:20	19:10	スーパーストリートファイターⅣ AE Ver.2012
16:10	16:50	ソウルキャリバーⅤ

わっしょい！ 2012 夏

開始	ゲームタイトル（プレイヤー）
14:15	『ストライカーズ1945 Ⅱ』（Player：Y.齋藤）
16:00	『虫姫さまふたり Black Label』（Player：NAK）
17:00	『バトルガレッガ』（Player：デーモン山中）
19:30	『東方妖々夢 ～ Perfect Cherry Blossom.』（Player：ISO）
20:30	『ストライカーズ1945 Ⅱ』（Player：M.T）
21:30	『ケツイ～絆地獄たち～』（Player：SPS）

音撃 ～Game Sound Impact 2012～

開始	アーティスト名	開始	アーティスト名
12:00	THE IDOLM@STER［中村繪里子（天海春香役）、原由実（四条貴音役）、浅倉杏美（萩原雪歩役）］	17:00	FreQuency（FROM SOFTWARE）
		18:00	光吉猛修
		18:40	伊藤賢治
		19:40	並木学
12:50	リブストロー（Basiscape Band）	21:00	佐野電磁
13:50	TEKARU（noisycroak）	23:40	SOU1
15:05	ZUNTATA	24:20	DJ
16:00	渡部恭久（Studio Dual Moon）	25:10	ヨナオケイシ

8月5日（日）開催イベント

闘劇2012 -SUPER BATTLE OPERA- 全国決勝大会

本選開始	決勝開始	ゲームタイトル
11:40	16:25	アクアパッツァ
12:45	17:15	アクアパッツァ
13:30	17:55	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
15:15	16:00	アルティメット マーヴル VS. カプコン3

わっしょい！ 2012 夏

開始	ゲームタイトル（プレイヤー）
13:15	『バトルガレッガ』（Player：T3-神威）
15:15	『斑鳩』（Player：服部）
16:00	『ドラゴンブレイズ』（Player：ムッシュ）
17:00	『プロギアの嵐』（Player：R.）
18:30	『エスプレイド』（Player：WSM-MKZ）
19:30	『怒首領蜂 最大往生』（Player：Clover-TAC）

音撃 ～Game Sound Impact 2012～

開始	アーティスト名	開始	アーティスト名
11:40	杉山圭一	16:30	遠山明孝
12:25	佐藤豪	17:20	H.M.RAIDEN
13:10	D.watt（IOSYS）	18:20	深澤秀行
14:00	k.h.d.n.	19:30	Blindspot
14:50	三宅優（MIYAKEYUU STUDIO）	20:30	Session
15:40	k.h.d.n.		

※タイムスケジュールと演目は予定であり変更の可能性があることをご了承ください。

エキストラステージの内容や時間は、公式サイト<http://www.tougeki.com>にてご確認ください。

公式情報をチェック

○ GSF2012公式サイト　http://www.tougeki.com
○ GSF2012公式ツイッター　@GSFes_official

推奨ハッシュタグ	GSF2012全般　#gsfes2012／闘劇関連　#tougeki 音撃関連　#ongeki2012　わっしょい関連　#wasshoi

「Game Summer Festival 2012」
主催：株式会社エンターブレイン／
運営：株式会社ユニバーサルグラビティー

「クール・ジャパンをNARITAから」主催：一般社団法人成田青年会議所／後援：経済産業省／千葉県／成田市／成田商工会議所／社団法人成田市観光協会／成田市東商工会／成田商工会議所青年部／成田市東商工会青年部成田地区ホテル業組合／成田旅館ホテル組合／成田空港通り活性化協議会／エアアジア・ジャパン株式会社／ジェットスター・ジャパン株式会社／成田国際空港株式会社／東日本旅客鉄道株式会社／成田青年会議所OB会
「Game Summer Festival 2012」は、一般社団法人成田青年会議所が主催する「クール・ジャパンをNARITAから」の協力により実施しております。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（アフロ DE アリーナ）
げっつ☆先生:P081-084（グレースケール、大瀑布）

アーケードゲーマーすべてが振り返る（断言）、ゲーセン作品関連の文章やイラストなどの力作投稿が集う我らが「A-Fro」！　150号を目前に控えた本誌ともども、今月も爆走DA☆ZE！

いただいたカラーイラストを四季折々と見せかけてオールウェイズ熱くご紹介して参ります当方。今月は毎年恒例・あの特集も次ページにあるでよ！

今月のACE！

（広島県　温井川天祐さん）Ⓐ

（山口県　水縹ロコさん）
☆コラージュでより美しく映える半兵衛殿！暑さを涼やかに忘れさせてくれる一枚です。

（東京都　なつぺそさん）
Ⓗ第十七極東帝都管理区の衣装もキュート！どちらの勢力で始めるか、悩みますな～。

（神奈川県　茶草君）
☆6月18日はこのはの誕生日だったのです。6月らしくお嫁さんの術でござりまするー！

（大阪府　華南さん）
バステト様はにゃんこの神様！グンバツの足は女神の賜物？

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆カティ娘コーナー化どころか、単独で雑誌創刊ですかアーイ!?

（宮城県　うきわオワタ君）
☆闇を切り裂く、その男の名は飛竜！S級ストライダーに恥じぬプレイをぜひ。

（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗ『センコロ』の若、新旧揃い踏み。男の成長は、その表情に表れるのです。

（愛知県　絵入安嵐君）
Ⓗ永遠の幼女、アンジェリアさん！天使の輪っかは武器ですけどね？

（福島県　ブレンパスタ君）
☆いろいろ危ないので、一言のみで。ジェニファァァァァァァ!!

（大阪府　Shimonさん）
☆ファンタジーを全身で体現するかのようなこのキャラ。『20ファンタジア』に出ていないのは意外？

A-Fro回覧板　暑さは友達！（強がり）それはさておきⒶマークのお話ですが、これはA-Fro担当軍団アフロヅが感銘を受けた名作に送られる印！　こちらを獲得なさった投稿者の方には、A-Fro特性いやさ特製図書カードを進呈しております。一方Ⓗマークは、その投稿者さんがHPをお持ちという印です。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」にURLを一ヶ月間掲載しておりますぞ！→http://arcadiamagazine.com

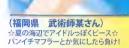
夏めいてキラッ☆　あんたがたみんなお日様アイドル!

NATSU祭りde おかけSUMMER 2012

今年もやって参りました、A-Fro恒例夏特集という大義名分の水着……ッゲフンゲフンいや真に夏特集! 投稿作品から溢れ出る夏を存分に感じられぃ!!

(福岡県　武術師某さん)
☆夏の海辺でアイドルっぽくピース☆
パンイチマフラーとか気にしたら負け!

(愛知県　たいぷR君)
🄷祝・箱阪虫姫さま大好評!
これで、15歳、か……(意味深)

(千葉県　ひよこさん)
☆ノエルさんも水着で参戦
念願のパンダさんが輝いてますぜ!

(三重県　ヒロぽん君)
🄷夏といえば水着、水着といえば『DOA』!?
ティナさんがとてもアメリカンですネ!

(静岡県　小鳥遊みどろさん)
🄷タオシャン娘と巡る夏祭り屋台!
花火と金魚はひと夏のジャスティス。

(宮城県　銀漢君)
☆四千年の歴史がこの体を作った!
ビート板も年齢的にはピッタリ(え)

(群馬県　NAGA君)
☆NESiCAのロベリア、『PM』のルート、『スティクロ』のアンナと新人集結!
あ、ご結婚おめでとうございマース!

(静岡県　桜井ハズキ・1日目東イ56bさん)
☆GLIDEさん、今年もがんばるの図!
後ろのカメコはあとで職員室に来なさい。

(東京都　シーナ・エマナ君)
☆太陽学園「プール大掃除の一幕」。
夏はこれかないと始まりませんのぅ!

(新潟県　葛籠きりやさん)
☆プールより先に海を開かねばネ!
って、後ろでだれか犬神家ってるんですが。

(北海道　包帯rmxさん)
☆壱&弐そろい踏みで花柄水着!
これぞ日本の夏と声を大にして言いたいところ。

俺たち鉄拳衆 UNLIMITED

今月も人気の『鉄拳』投稿、水着に負けじとレイジってご紹介!

(静岡県　M里さん)
☆背中合わせで頼れてこそ名タッグ!
柔と剛のバランスも実によさげなお二人です

(大阪府　徹改めえぬせさん)
☆夏らしく流氷の天使のイメージで!
いやその前に胸のライオンかッ!?

(千葉県　スーパーバーザム君)
☆強き存在、すべては我か下へ
その往く先に結末はあるのか……

A-Fro回覧板　前触れもなくフル土下座しつつ、昨今「前の掲載者全員プレゼントの特製図書カードが届かないんだけどどうなってるのン?」とのご指摘を多数いただいたこと、担当編集をクイックドローショットガンでせっつきまして、この号が発売される前には該当号分の配送作業を終えている(多分)ことを、ここにご報告をば! まだ未着の方かおられましたら、投稿作品の裏やメールなどでご連絡ください。

（大阪府　ムンク園山さん）
☆NESiCA娘、さっそく5人で海辺にGO!
海女さんがいる点にツッコむと黒服SPが来ます。

（新潟県　コンポジ君）
☆夏といえば！　筋肉そしてドシフン！
夏より熱い体になる時が来た……（多分）

アフロッ Pick Up 実は別バージョンが……

（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ今年も我らがいろは番長・葵ひなた君から恒例の水着いろはさんをいただきほっこりしておるアフロッですが、スクールで水着な別バージョンも同時に戴いて昇天しました。どうしてもそちらが見たい人は編集部員になるか、アフロサミットに参加しつつ、過去の各種コメントでしか触れていないお蔵入り作品を含め、事前に熱烈閲覧希望を出すとワンチャンあるかもネー。

（東京都　"1日目イ10a"よしみ君）
☆カラフルとセクスィー夢の共演ッ!
そりゃVP必死に稼いださ実装時!

（島根県　ダンシングおりん君）
Ⓗ京サマの熱さは夏を問わず不滅。
選手交代、さあ……「行くぜ!」

（青森県　水玉うるるさん）
☆プラチナ嬢、ビニールプール似合いすぎ!?
ス●カバーもまた夏のジャスティス。

（埼玉県　涼風君）
☆我らが合成巫女・三日月さんが来たぞ皆の集ウゥ!!
そしてこのお方もビニールプール似合いすぎで家宝クラス！

今回のテーマは衣装コラボ!

BEAT CONTRIBUTION

BEMANI作品全力応援の当コーナー、今月は作品間で衣装チェンジの巻です!

（北海道　akaneさん）
☆「DEA」の衣装でシア＆ツガルがイメチェン!?
いや違和感ないのでぜひ「DEA」に出演をば!

（神奈川県　もこノイド君）
Ⓗレイシス嬢がFAKE TIMEで赫に染まった!　暴流帝の霊死朱を夜露死苦!

（大阪府　SEN@オム君）
☆リエ嬢＆サナエ嬢に『IIDX』衣装をオン!　ちょっと困り顔＆照れてる様子もSSS!

（福島県　森園泉さん）
Ⓗ「DDR」三人娘がBeForU NEXTにッ!?
「シナリオ」が実にダンサブルになる予感!

今回の募集テーマは「ビーマニ体育祭」!

（新潟県　相ケ瀬満さん）
☆最後は「IIDX」メンバーのフレッシュな水着姿でーん?　セリカさん、今年の夏はダイエッ（以下処刑）

A-Fro回覧板　なぜか昨今は毎年夏特集の担当であり、アフ倫（アフロ倫理委員会）との倫理規制に関するバチューにも慣れてきたちくわです。今年も夏マキシマな投稿の数々、ありがとうございました!　そして「BEAT CONTRIBUTION」での今回の投稿募集テーマは、9月〜10月らしく体育祭!　普段からエネルギッシュなBEMANIキャラたちが誌面上ではどんな競技で弾けるのか、それは皆さんの投稿次第!

目指せ150号! カウントダウンイラスト、今月は「2」

150号を目指してカウントダウンイラストを掲載していくこのコーナー、今回のお題はツヴァイでありデュオであるところの「2」!

読者みんなで力を合わせ、記念号までラストスパート!

(奈良県　てつみん君)
☆トップバッターは、ツインビーの2Pキャラというダブルミーニング!

(栃木県　シムス君)
☆カウントダウン"2"に相応しい最強双子、亜美真美の登場だーッ!　いっそ、双子特集やればよかったかもですね(笑)。

(兵庫県　ちぃさん)
☆一人二役でカウントダウン!　ちょんまげ合体でツインテールになるとは恐ろしい子……!

(青森県　一生カーメン五森セキさん)
☆悪魔超人の2Pカラーって新鮮すぎるよマッマ!　キン消しを塗ってみるのもいいかも。

(東京都　緋都スグルさん)
☆ミラクル4の2担当、ツーストからもカウントダウン!　来月はウーノさんが来るのだろうか。

(東京都　QQQ君)
☆二挺拳銃に二がついたお名前と、なにかと2に縁のあるお方。確かにあのお腹むにむにしたくなる。

(北海道　柊かえでさん)
☆カウントダウン2!　と思いきや、目指すは200号ですと!?　いやいや、もっといきまっせ。

(新潟県　佐倉信士君)
☆トリガーハートのコンビで"2"。装備している武器も2に縁のあるものですが……原作と関係ないよ!?

アフロDEアリーナ

『P4G』も発売され、ゲーセンでは格闘、家ではRPG、寝る前はBlu-ray鑑賞と『P4』漬けになっている諸氏も多いと思われる。その勢いで夏を乗り切ってほしい!　カッ!

(千葉県　この2人にイキリタツ!@おまめさん)
☆原作では9:1の力関係のような気がしますが……。マヨナカアリーナでは反撃も可能だ!

(長野県　まりー@影クマは嫁さん)
☆全キャラクター分のシャドウを用意すればキャラ数も2倍に!?　しかし調整が大変。

(福岡県　ありあさん)
☆クマが常に気にしていた"毛並み"とは、ヘアースタイルのことだったんですねわかります。

150号 企画緊急募集ーッ! A-Froマスコットキャラクター

記念すべき150号が、あろうことかシケキャグ闘劇と重なってしまうというこの悲劇!　事態を深刻に受け止めた首脳部が、カウンター企画として打ち出したのが"A-Froマスコットキャラクター募集"であるッ!　要はA-Froをイメージさせるようなキャラクターを皆様から募集しちゃうぞう、という企画でありまして、人型でもそれ以外でも来るものは拒まず、幅広いアイディアから生み出されるマスコットキャラクターを募集しております。カラーにて受け付けておりますのでA-Fro「アママス係」まで送ってねぇぇ!

A-Fro回覧板　上記のアフロマスコット企画ですが、同時に名前も募集しちゃうぞう。以前に「アフロン」なる非公式マスコットもおりましたが、名前、姿形とかも自由な発想でひねり出して下さいませ。投稿作品はアルカディア編集部で厳選審査した後、誌面で候補作を掲載。その中からグランプリを読者投票で決める所存です!　アフロの新たなる顔になりそうな、イカしたマスコット(違)を待ってるニキー。

アフログレースケール。

アーケードゲーマーの日常をつづった文章投稿や、モノクロイラストの掲載コーナーがこちらグレスケ！　暑い毎日が続いておりますが、さらに暑苦しく150号企画も本格始動を開始。アンケートの自由欄からでも気軽に参加してみなっせ！

（大阪府　アッキィさん）

楽しかった思い出へたくさんのありがとう！

去る5月下旬、長きにわたりケイブファンを（物的に）楽しませてくれたケイブオンラインショップが、ついに閉店となり申した。

もうオンラインでも実際でもケイブ祭りはこれで最後ということで、さびしさをこらえつつアクセスしたものの、欲しかった商品のほとんどが売り切れでガックシ。

こんなことなら2月のワンフェス遠征の折、秋葉原のコトブキヤに設けられていたコーナーでアイちゃんのTシャツ買っとけばよかったと大後悔時代な幕切れとなったのでござった。

ちなみに最後の収穫は『赤い刀』FM音源収録のCDのみ……。今まで、本当にありがとう。楽しかった……。

（富山県　"祭り大好きだよ"山田無職庵道楽斎君）

☆惜しまれつつも幕を下ろしたケイブ祭り。今となっては、秋葉原での長蛇の列も良き思い出よ……。

リビドー全開企画案これが漢の150号！

150号企画案
- エロス村の増大化
- エロス村の特別小冊子
- 表紙（150号のみ）のエロス村化

（山口県　タイショー君）

☆これぞ漢道ってわけでSKY？　だがしかし発禁処分はカンベソだ！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆自家製のかき氷とは便利な体質DA！　そんなサイキッカーたちの2012年・夏。

企画本格始動 投稿募集中！

150号素敵企画案

アルカディアの150号を、みんなと一緒に盛り上げよう！　各種企画案のほか、投稿者集会アフロサミット情報も要チェックや！

現在募集中の150号企画案！

いよいよ150号まであと2号、ということは……？　そうです！　今月の投稿締め切り分が、150号で掲載となるわけです！　そなかじで、現在募集中の企画をまとめてみました。各自奮って参加するといいだろう。

（島根県　ダンシングおりん君）
☆150号まであと2号！　だがしかし、そこがファイナルではないのぜ？

A-Froのマスコットキャラを考えよう！

そう、あれは本誌の前身ともいえるガメストが、月二回刊化された際であったであろうか（うろ覚え）。雑誌のマスコットキャラクターを、読者投稿で募集したのである。ならば我らも150号にあやかって、マスコットキャラの募集をしようジャ・マイカ！　さすがに雑誌自体のマスコットとなると偉い人の許可も下りそげにないので、ならばA-Froのマスコットを大募集じゃあ！　てなわけで、詳しくは前ページを参照。

ぽかぽかゲーセン話

150号というこの節目に、あなたが思うゲーセンの良い点や、これまでにあったゲーセンでの良かった思い出を振り返ってみようという、心温まる企画がこちら。皆様からの反響も素晴らしく、すでに先月号でフライング掲載をさせていただいた企画です。もちろん150号の本番はこれから！　そりゃそうだ！　ということで、こちらへの投稿はまだまだ受付中。文章投稿のほか、イラストでの投稿も募集しておりまっせ～。

150号記念　大シケギャグ闘劇

何の因果か、来る150号は毎年シケギャグ闘劇の開催されている季節になるのであった。なるほど、これはホットに盛り上がる150号の空気を、大量のシケギャグで凍てつかせようってことに違いない！　と、勘違いしてしまった我らは、150号記念に盛大なシケギャグ祭りを画策してしまったのであった。想像するだけで、今から震えが止まらねえぜ！

詳しくは83ページの募集要項をご覧くだ最大往生（SG）。

今月の新着企画案！

アルカディアとわたし

大好きなゲームと、同じくらいの長い付き合いとなっているアルカディアという雑誌と、私たちとの関係とは……？　購入のキッカケ、記憶に残っている楽しかった記事、助かった＆嬉しかった攻略、ド肝を抜かれたアフロの特集などなど……。

水玉うるるさんよりいただいたこちらの企画、「いろいろな思い出や発見、つながりなど、この雑誌を通して"何か"があったと思います。そんなキモチを文章、漫画などでぶっちゃけてください！」とのことです！　こいつぁ、ぶっちゃけざるを得ない。皆様からの企画参加を、お待ちしております！

また、後夜祭的なノリとして150号企画案はまだまだ募集中。これまでに挙がった案への賛同意見があれば、そちらもどうぞ！

投稿者集会　アフロサミット情報！

アフロサミットへ多くの参加希望をいただき、皆様ありがとうございました！　7月末までに、郵送にて当落をお伝えする通知をお届けいたします。当選された方には参加意思表明書が同封されておりますので、必要事項を記入した上で返信をお願いいたします。ご応募いただいた方で、8月に入っても通知が来ないという場合は、お手数ですが編集部までご連絡ください。今年の夏は、アフロサミットでウッドボール（木・鞠）！

（神奈川県　さにょろ君）
☆お手軽かつナイスな罰ゲーム案かあれば、サミットでの執行も辞さぬ！

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆ひとりのビッグショー拡張版は、企画案の中でも賛同意見多し！　どうなる!?

これら素敵企画への投稿募集中！みんなで一緒に150号を楽しもう!!

A・Fro回覧板　各種150号企画、いよいよ投稿募集開始！　上で紹介した以外にも、現在までに挙がっている企画案は多数あります。賛同意見があれば、それだけ開催も現実的になりますので、ひいきの企画案があるならば応援シクヨロレイヒー！　ちなみに150号企画だけでなく、通常投稿も募集しております。通常営業あってこその企画案ですので、そちらへの投稿も引き続きよろしくお願いいたします！

（福岡県　妃微既さん）
☆闘劇に発売の迫る家庭用にますます大盛況。
はわわ、おおいそがしであります!

ゲームタイトルに無限の可能性を!

『虫姫さま』発売記念、『虫姫さまふたり』SG10連発。

虫姫さま　ぐったり
虫姫さま　はったり
虫姫さま　びっくり
虫姫さま　どっきり
虫姫さま　ぽっくり
虫姫さま　あたり
虫姫さま　たたり
虫姫さま　おとり
虫姫さま　ちらり
虫姫さま　ぽろり

Ⓗ（茨城県　吉本正（仮名）君）Ⓐ

150号で華々しくシケるであろう今年のSG闘劇を前に、まさかのシケギャグ10連発!?　これは二カ月後に懸念される凄惨なシケっぷりが、今から恐ろしいかぎりで。ブルリ。

（愛媛県　煮モノ君）
☆忍者の孤独な戦いを描く『最後の忍道』。
雰囲気ある音楽と世界観、そして高難度がウリ(笑)。

（群馬県　SENさんマジSENさん@レトキザン君）
☆おおっ、なんとも貴重な体験ですな!
きっと未来のゲーセンあるあるに違いない。

（福島県　霞理央さん）
Ⓗ夏はクールにアイスを食すのです。
ロンのモチでマフラーは着用さ!

NESiCAナビゲーターその5人目とは……!?

NESiCAxLiveのマスコットキャラは、彼女たちだけでゲームが一本作れそうですな。やっぱSTG？

シルエットが解禁されるたび「ほほ～」とうなっておりましたが、最後にドえらい爆弾が投下されるとは……!　ガイルの頭部のごとくフラットぶりが白スクと相まってまぶしすぎるぜ!　どこが、なんて無粋な事は言いますまい。

当方、リナリア嬢を応援していきたいと思います、

（埼玉県　AC30号君）

☆これぞ究極であり、近未来ゲーセンの完成形。シメシメ。

ゲーセンが紡ぎ出す倍増する楽しさ

先日、岐阜県に引越しをした友達とひさびさに再開して一日中ゲーセンで遊びました。一人より友達と遊んだ方が二倍、いや三倍も四倍も楽しいと改めて分かりました。

またたくさん遊べるといいです。

（愛知県　TAKA君）

☆もちろん一人で遊ぶのだって楽しいのですが、それを倍増することができるという素晴らしさ!

（北海道　羽島いくとさん）
☆それはなにより、おめでとうございます!
これでゲームにも、より力が入ろうものですな。

（愛知県　久々トーンなバクレツ丸さん）
☆リズムの溢れるピッチの上を、
自由に泳ぎまわる姿にイルカを見た!?

疑問難問くえすちょん

教えてアフロディーテ

問　皆さんは思い出のゲームのステージはどこですか？

僕は『ワールドヒーローズ』のブロッケンステージです!　軍事基地でのスクロールは最高。なんだかすごいステージでした。Fw-190にはまいったな。『ワーヒー2』のエレファントもすごかったよ!

恐るべしドイツ!　恐るべしADK!　ジークNEO・GEO!

（広島県　森本マイヤー君）

☆数あるゲームの中から、さらに各ステージとなればその数は星の瞬きほど。それだけあれば、お気に入りのひとつ、ふたつはあろうもの。格闘ゲーム以外に、アクションやシューティングにだって当然ステージは存在するわけで、こりゃあ選べん!　ですが今回は涙をゴクリと丸呑みし、あえてそこから苦渋の選択をしていただきたい。あなたがイチオシするステージについて、回答をお願いいたします!

投稿に関する質問や、ほかの投稿者への質問をズバット解決いたします!　皆様からの質問、回答は随時募集中なんだゾーっと。

当コーナーでは、皆様からの質問をお待ちしております。投稿に関する質問でアフロヅにお答えできるものであれば、即解決いたします!　また、今回のようにほかの投稿者の方たちに聞いてみたい質問があれば、そちらも受け付けております。これであなたも、疑問ライフにサヨナラアディオス!

あなたの奇問珍問もお待ちしておりますわ!

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

アルカディア大瀑布

人間の欲望が渦巻く、アルカディアが世界に誇るカオスな空間、それがアルカディア大瀑布なのですか？と、道行く人に問われたのならば、全力をもって「はい！」と即答します。今月はSG闘劇の告知があるのでなにやら悪寒がはしりますなあ。

（愛知県　御影道行君）

A-Fro漫画道場

アーケードゲームの抱腹絶倒コミックコーナー／シカンタ。意味もなく、語尾に「エリフレ」感を漂わせてみました。

（大阪府　せのお東君）
☆心中笑い事ではなかったとしても、なんとか笑い事として済ませていただきたい所存。

（大阪府　作左君）
☆むむ、巨大魚捕獲の専門技であったか。ゆくゆくは鯨とのバトルが待っているのであろうなあ。

ドリルなアイドル
ギンザドリルZ

（長野県　LEG君）
☆ベルベットルームより愛を込めて。伊織にはぜひ実況を務めていただきたい！

SHIKE SUMMER FESTIVAL 2012
シケギャグ闘劇'12　開催

毎年恒例、そのシケったギャグでホットな夏を凍てつかせるSG闘劇。今年は150号企画として、盛大に開催するんですか正気ですか!?

150号企画として盛大にシ・ケール!!

シケったギャグを発信し、周囲を凍てつかせることによってホットなサマーをクールに暮らす、アフロ夏の風物詩・シケギャグ闘劇。なんの因果か、今年はその開催号が150号とチリバツなタイミングでバッティング！　ならばここは潔く、盛大に開催してくれようぞトホホ！

SNKG（そなかじ）でシケギャグ闘劇'12の開催が決定、投稿作品の募集をいたします！　ルールはいたって簡単、頭に浮かんでしまった口に出すことさえもはばかられるようなクールなギャグを放つだけ！　投稿作品はイラスト、文章ネタ、どちらでもエントリー可能！

読者からの投票によって優勝に輝いてしまった不名誉な投稿者には、例年通りアフロヅや編集部から使い道のなさそげなガラクタが送りつけられてしまいます。いざ送りつけられて愕然としないためにも、参加を希望される皆様はその点を肝に銘じておくといいですぞ。そうした方が、あなたのためになりますから。

それでは150号、真夏の氷結地獄でお会いいたしましょう。

SGで凍える夏にしようじゃないか！

（熊本県　エレ金哲君）
☆前年度優勝者からのありがたいSGが新着！ふふふ、今年も先が思いやられるぜ……。

そしてエピローグ
ラ・餓狼マン

合体ヒーロー、ラ・餓狼マン。彼らの長く困難を極めた戦いも、これで一応の結末を迎えたのであった。

（熊本県　オドマシラン君）
☆こうして彼らもまた、普段通りの生活へと帰っていったのであった。-完-

ザ・ラスボスターよ今までありがとう！

合体☆ヒーロー大ずかんプロジェクト

ひとことで説明するのならば、読者の考えた超人コーナー的なやつです。そんなノリで、ひとつシクヨロ！

（千葉県　N・H君）
☆一部聖女ではない者が混入しているが、そんなことは些細な問題なのである。いじょ。

（広島県　M・マイヤー君）
☆すさみきっておりますなあ。歯ぎしりギリギリ土俵際ギリギリ。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

みなぎるパワーでゴリ押したい！

リビドーコーナー後援会

近ごろ飛ぶ鳥なども落とすことなどなく、野放し大解放につき勢い失速のリビドーコーナー。ここはひとつ、サポートをしていきたい！

性別変換バスター

キャラクターの性別を変換します。すると、それを見た人たちがニヤニヤします。平和だと思います。

（大阪府　プレさん）
☆かの虎砲男もこの通り。汗臭さ排除の制汗デコドランド。誤植ではない。

お色気スピリット

ゲルエロス村

ちょっぴりエロスなお色気空間、正統派リビドーコーナー。

（群馬県　KfK君）
☆実は本村あてではなかったのですが強制収容。当コーナーの伝統（笑）。

ムキムキセイバー

ワショーイ筋肉部

筋肉に思いを馳せラーが集う、リビドーコーナーの新興勢力。

（岡山県　偽清音XX君）
☆鍛え抜かれた肉体に宿るもの。その答えを求道していきたい。

立ち上がれリビダーよ!!

アフロ 川柳怪

毎月違ったお題に沿って、ゲーム川柳を詠みませんか？　今月のお題は「金メダル」です。

GOOD 1　僅かに逃す　金メダル

（大阪府　せのお東君）

～寸評～
リズムに合わせ、軽快にたたかれていくボタン。あれ？　なんだか調子がいいかも。ああ、いけません、それに気づいてしまっては！　緊張。そしてそれは訪れるのです、難所を乗り越えたその先に……。

金（かね）、メダル　一日遊んで　おけらかな

（栃木県　@kira君）

～寸評～
私たちにとって、ゲームセンターとはまるで天国のような場所。とても幸せで、楽しい時間を過ごせます。しかし、我に返ってみると……？　最高の時間を過ごせたことを考えれば、まあ良しとしましょう！

今月のお題　**ワイルド**

今さら使い倒されたフレーズをお題にしたぜぇ。ワイルドだろぉ？　川柳のほか、お題テーマも募集中だぜぇ。

今月の！リビドーグラフ

円グラフから見る、リビドーコーナーの投稿量。今月は、「ブリセル大作戦」、「ゲルエロス村」、「ワショーイ筋肉部」の三大勢力がほぼ均等な割合に。これは激しい勢力争いが繰り広げられているから！　というわけではなく、投稿総数の減少によって五十歩百歩だったためによる結果。150号を前に、各コーナーが存続の危機に⁉

たとえば『ガンスリンガーストラトス』のことを“ガンス”と略してみる。そして会話の主が関西人だったとする。すると日常会話の中に「ガンスやるでガンス！」と、雑音が混入されてしまうわけである。フンガー。

ひ[illegible]に「スペース[illegible]」をプレイ。しかもムービング筐体。これが27年も前のゲームなんて、[illegible]でもオドロキですよねぇ。

（千葉県　まとりょーしか君）

[illegible]

[illegible]！」と、[illegible]しておりました（[illegible]）

ラスボスター編も終わり、ついに[illegible]の秘伝書編が始まるのでしょうか。

（佐賀県　[illegible]）

[illegible]

↑（福岡県　くれたい君）
☆ゲーセンに快賊団が帰ってきた！

↑（群馬県　NAGA君）
☆ええっ、メガネケーキからもう10年⁉

↑（福岡県　I.happy<（ ' w ' ）>さん）
☆なにげに濃いメンツがそろっております。

まさか自分の投稿が
投稿企画テーマの
きっかけになるとは…！
凄く嬉しかったです！
有り難うございます！

↑（北海道　akaneさん）
☆油断ならぬの展開がアフロの流儀。

↑（大阪府　ムンク田山さん）
☆[illegible]

↑（新潟県　K君）
☆[illegible]

Shake The アフロッ

ちくわ　さて、150号企画も投稿募集開始となるわけだが、どんな企画をするべきか。

ケソ　ハイ！　実はこんなこともあろうかと、アルカディア創刊前から考えていたネタがあります！

げっつ☆　おお、ウソ臭い。さすがは田渕師匠だ！

ケソ　アフロのマスコットキャラを募集するのっす！

げっつ☆　ゲーメスト初期にお便りを募集していた、妙に手の長い小僧みたいなのをですか？

ちくわ　そこはメルティとは言わないまでも、せめて目つきの悪い魔女と卵のカラのコンビであろう。

げっつ☆　微妙なゆるキャラをキボンヌです NE！

ケソ　わぁいゆるキャラ、田渕ゆるキャラ大好き！

ちくわ　ゆるキャラ祭りじゃあシャッハハイ！

編集ヤエ　うわっ、すごく心配だ！

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**8月16日（木）必着！**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

知った気になれるゲーム講座 三周目

連載第27回 続・攻略ラブ。

Written by
トライアングル・サービス 藤野社長

藤野社長の最新作『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』(2012年9月稼働予定。このたびサブタイトルが付きました)、稼働に向けて開発作業はいよいよ佳境に! 今回も知ってて役立つ、"史上最速"テクニック集をお届けします! 開発者自らが伝授する本作をもっと楽しむポイント、ご覧あれ!

さらに最速"知っ得"テクニックを伝授!!

今回は先月の続き。「稼働前に『予習』してみよう!」第二弾です。今回はゲーマー年齢を測定できるシューティングゲーム『シューティング技能検定』と、30年ぶりに帰って来た対戦アクションパズル『ペンゴ!』の基本やちょっとしたテクニックをご紹介。

シューティング技能検定
Shmups skill test 業務用

『シューティングラブ。2007』に収録され、人気を博したゲームのバージョンアップ版。さまざまなシューティングのミニゲームをプレイしてゲーマー年齢を測定するゲームですが、「最大四人までの乱入対戦が可能になった」ことが前作との大きな違いです。競う楽しさがアップしています。

■プレイヤー仕様の変更

前作ではプレイヤーショットの弾数制限はありませんでしたが、本作では画面内に6発までしか撃つことができません。画面の下の方で連射すると弾のすき間を敵がすり抜けてしまいます。効率よく敵を倒したいならば、ある程度前進しなければなりません。なおショットボタンは三つあり、すべてのボタンを使用すれば一つのボタンを連射するよりも手軽に高速連射が可能です。

ほかのプレイヤーにショットを当てたとき、前作では動きが一瞬止めることができましたが、今回ははじくようになっています。また、他プレイヤーに体当たりして障害物等にぶつけてミスを誘発したときは「ナイスアタックポイント」が加算されるようになりました。

画面内に6発までしか撃てなくなったことで、遠い敵を撃つ場合は不利になります。弾切れを起こさないためには、自機の位置取りと三つのボタンの使い方がポイントに。この弾数制限の仕様のお陰で、前作とは敵の倒し方に変化が生じます。

■新ゲーム搭載&バランス再調整

前作のボーナスゲーム『ナイスボム!』が進化!前作ではゲーム開始直後に現れるボムアイテムは必ず上方向から出現しましたが、新ゲーム『スペースナイスボム』では上下左右どの方向から出現するか分からないようになりました。画面を広く見て、相手より先にアイテム奪取の行動を開始して、ライバルに差を付けよう!

『スペースナイスボム』のほかにも、新ゲームが追加されています。また、既存のゲームも画面サイズだけでなく、ゲームバランスや仕様が変更されているのです。

進化系ナイスボム!

前作でおなじみのボーナスステージ。しかし、ボムは上から来るとは限らない!? 開幕のボム取り合いが熱くなる!

ペンゴ!
Pengo!

1982年に稼動開始した名作アクションパズルゲーム『ペンゴ』。新たにペンゴ同士でアイスブロックを飛ばし合うエキサイティングな対戦プレイとともに帰ってきました!

■基本テクニック

このゲームのポイントは何よりも「対戦」にあります。ライバルのプレイヤーを狙う分、同じようにほかのプレイヤーからも狙われています。最大四人同時に対戦しますが、時には待つことも大事です。硬直時間を知っておけばライバルに差を付けられます。

二つ並びのアイスブロックを挟んでにらみ合う状況。ここで1Pが先にアイスブロックを壊す。

1Pはアイスブロックを壊す動作中。この間、1Pは移動ができない(硬直時間になっている)。

1Pはまだ硬直状態。アイスブロックが消えるのを待って2Pが隣のアイスブロックを飛ばせば…、

1Pを確実につぶせる!

■画面の広さが意外な展開を呼ぶ

『ペンゴ!』の最大の特徴はワイド画面を生かしたゲームエリアの広さです。自分のペンゴの周辺ばかりに気を取られると予想外の位置から飛んでくるアイスブロックにつぶされてしまうことも。画面を広く見て、ほかのペンゴ動きに注意しておくのが上達の早道です!

©2012 TRIANGLE SERVICE　Pengo! ©SEGA／TRIANGLE SERVICE

藤野俊昭プロフィール ゲーム専門学校卒業後いくつかのゲーム会社を渡り歩き、業務用ゲームを製作するため独立。2002年に有限会社トライアングル・サービス設立。代表作は「シューティングラブ。2007」、「トライジール」最新作「ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～」は現在稼働に向けて鋭意開発中。筆文字でしたためた自社ゲームタイトルが有名となり「ゲーム業界の臭山先生」の異名も持つ。

海外大会からプレイヤーによる配信まで……。ネット動画の普及によって、ここ数年で対戦格闘ゲームの上級者プレイが身近に観られるようになった。観戦から上達のヒントを得ることはできるのか？

「観て上達する」はアリ？ 上級者のプレイから何を吸収するか

立ち回りの参考にしようと上級者のプレイを見ていても、自分との違いが分かりにくく困っています。観戦するときはどんなところをポイントに見るべきでしょうか？　また、ウメハラさんも他人のプレイを見てその動きを取り入れることはあるのでしょうか？

（東京都：ドスさん）

モ：この質問は結構いいと思いますよ。

ウ：へー、そう？　今回はモリカワさんが質問選んでるんだよね。何でこの質問がいいと思ったの？

モ：今後の格ゲー業界がどうなっていくかは分からないけれど、観る側がプレイヤーだけでなく動画を観る専門の人たちも増えてきている今、「どういうプレイがいいプレイなのか？」っていう共通認識を持つことは今後の格ゲー業界にとってもいいことなんじゃないかなと思ったんだよね。

ウ：うっ、考えてるなーこの人。

モ：そうか？　普通じゃない？

ウ：いやいや、そんなことないですよ。でも、いい理由だと思います。

モ：そうですか。まず初めに、動画に付くコメントを見てると、盛り上がる場所がズレてるなーって感じるよね。『ストⅣ』で言うならウルコン当たって大騒ぎとか、見てから○○スゲーとか。素直な反応ではあるんだけど、結果だけじゃなくて、そこに至る経緯や脈絡に目を向ける人は少ない気がするよね。

ウ：うーん。でも、それは仕方が無い気もするなー。俺もボクシングを観てるときとかジャブとかどうでもいいからアッパーやれよって思ってるもん（笑）。

モ：まあ、観る側ならまだしも、プレイヤーとして向上心を持ってやっているなら、それだとマズいでしょ？

ウ：まあね。じゃあどういうところを観ればいいんですかね？

モ：まずは自分に置き換えて観るっていうことだろうね。ある状況を切り取って、自分ならこうするけど、うまい人はこうするのかーみたいにね。

ウ：えっでも、それって皆やってることじゃないの？

モ：いや、そんなことは無いでしょう。じゃなきゃこんな質問は来ないですよ。

ウ：うーん。確かにそうか。

モ：多分この質問者のような人はたくさん居て、格ゲーがうまくなるっていうのは「コンボができる」とか、「セットプレイをたくさん知っている」っていうことだけだと思ってる。でも、それは対戦するための準備でしかない。本当はリスクを認識した上での駆け引きの部分も観なきゃいけないんだよね。

ウ：そういうもんっすか。

モ：そういうもんっす。俺も格ゲーを真面目にやり始めた『ストZERO3』のころは対空オリコンを発見して、格ゲーはこういう技術の蓄積で勝てるようになっていくんだって思ってたからね。人と対戦するっていうことの意味を理解していなかった。対人戦で勝つことの楽しさ、気持ちよさは新鮮だったけど、やってることは一人用ゲームの延長だったんだよね。

ウ：なるほどね。昔は逆だったんだけとなー。

モ：というと？

ウ：『ストⅡ』時代は「読みの鋭いやつ」＝「強いやつ」っていうのが常識だったんだよね。

モ：へーそうなんだ。そのころの事は知らないけど、確かに今とは逆な気がする。

ウ：『ストⅡ』のころの人たちは「ゲームのうまさ以外の何か」っていうのを大事にしてたんだよね。読みの鋭さ、反応の早さ、精神力の強さとかね。

モ：へー。何でだろうね。単純に世代の違いかね？

ウ：それだけじゃないと思う。当時は今よりもゲームに対する風当たりが強かったから、「ゲームがうまいだけで勝てるような甘いもんじゃないんだ」っていう意識が皆の中にあったんじゃないかな？

モ：認められない世界だから、人間力のあるやつが勝つと思いたかったってこと？

ウ：多分ね。まあ、その傾向が強過ぎて基本的な技術以外は練習しないっていう人がほとんどだったから、レベルは今より低かったけどね。

モ：確かに、今時のゲームで、知識が無いのに人間力で勝つっていうのは無理だよね。ゲームシステムがシンプルな『ストⅡ』時代だから許された考え方だね。それじゃ質問の本題に戻るけど、目に見えるテクニック以外を動画から学ぶにはどうしたらいいと思う？

ウ：つーか、それくらい自分で考えなきゃまずくね（笑）。

モ：そうかもしれないけど、考えても答えが出ないから聞いてるわけだし。

ウ：ちょっと考えて分からないから人に聞くっていうのはよくないよね。そのときはよくても、また分からないことがある場合はどうすんのよ。

モ：そんなこと言って、結局最後には教えるんでしょ。さあ早く。

ウ：そんなに難しいことかー？　何かあるでしょ普通。学ぶべき課題を常に人から与えられてきたから、自分で学ぶべきことを見つけられないんですよ。

モ：うーん、そういう人は多いだろうね。

ウ：「こういう努力をすればこういう成果が出ます」っていうのを鵜呑みにして努力するのなんて、だれでもできる。本当に価値ある努力っていうのは、「どういう努力をするべきなのか？」っていうのを考えることでしょ。世間に広まっている努力をしたところで個性は発揮できないんだからさ。

モ：……いいこと言いますねえ。ただ、多分、この質問をした人はそこまで求めていないと思いますよ（笑）。

ウ：まあね。んじゃ言いたいこと言ったし、教えるかー。

モ：はいはい。どうぞ。

ウ：俺に関していえば、格ゲーの動画を観て学ぶことはほとんど無いから、麻雀を真剣に努力してたころの話をしようか。

モ：おっ、面白そうだね。聞かせてください。

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara Official Site http://www.daigothebeast.com/

ウ：麻雀ばかりやっていたころに、Tさんっていう麻雀が強い人がいたのね。
モ：あー、出版した本に出てた人だよね。
ウ：そうそう。んで、俺はその人の後ろに張り付いてずっと麻雀を見てたわけ。この状態って、格ゲーの動画観てる状況と一緒でしょ。
モ：確かにそうだね。ウメハラが観る側に回るっていうのは想像付かないけどね（笑）。
ウ：うん。完全な実戦主義だからね。人から教わったり見て覚えるっていうのは性に合わない。
モ：それだけ、その人が強かったっていうことなんだろうけど、具体的に何を学んだの？
ウ：まず、手順は完全にパクった。格ゲーで例えるとコンボやセットプレイみたいなもんだね。
モ：なるほど。
ウ：次に意識して見てたのは判断基準。
モ：それを見て覚えるのは大変そうだね。
ウ：そうだね。これは理解するのに時間が掛かった。格ゲーで例えるなら、お互いのゲージ状況、残り体力、タイム、キャラ、それまでの展開等から総合的に判断して、何をするのかっていうことを見る。つまり自分より強い人の判断基準を理解するっていうことだね。行動の一つひとつを見てなぜそうなのか？……ということを考えれば、今よりも動画から学べることは増えると思うよ。
モ：慣れない内は難しいかもしれないけど、そういう視点で見れるようになれば、動画を観る楽しさも増すし上達も早いっていうことだね。
ウ：そういうことです。それではさようなら。
モ：はい。ありがとうございました。

店舗や地域独自のローカルルール 普及していた当時のエピソード

昔、勤務していたゲーセンでのことなのですが、『ストⅢ 3rd』５ラウンド制三本先取の設定で、最初に二本連続で勝ったら次の試合を相手に譲る（勝っている方はゲージためのために主にブロッキングのみ）という、常連の間で暗黙の了解みたいなルールがありました。

これまでさまざまなローカルルールを見てきたと思いますが、ウメハラさんご自身はローカルルールをどうお考えでしょうか。

（岐阜県：GTSさん）

モ：ローカルルールかー。「ハメ禁止」くらいしか知らないんだけど。
ウ：あー確かに、『ストZERO3』のころには既にローカルルールって無かったからね。
モ：昔は結構あったの？
ウ：あったあった。俺かなり知ってるよ（笑）。
モ：へー。どんなのがあったの？
ウ：まず、有名なのは「ハメ待ち禁止」だよね。店によっては台に張り紙があった。「ハメ待ち禁止台」、「何でもあり台」とかね。
モ：うわっそんなの見たことねー。
ウ：まあ、その張り紙のせいでケンカが起きたりもするんだけどね。
モ：そうなの？　何で？　ルールがあるんだから揉めごとはなくなりそうだけど。
ウ：ハメにしても待ちにしても定義が曖昧じゃん。一般的に当て投げがハメってことになってたけど、最強キャラを使ってる側が最弱キャラに当て投げされて、ハメ禁止って書いてあんだろーが！　って怒鳴ったりとかね（笑）。
モ：そりゃ理不尽だ（笑）。じゃあハメや待ちの定義は地域ごとに違ったんだね。
ウ：地域どころか店ごとに違ったんじゃない？　そういえば、定義の曖昧な「待ち」について画期的な張り紙してる店があった。
モ：面白そうだね。何て書いてあったの？
ウ：「ガイルの中足連続で出すのは二回まで」っていう張り紙。当時、ガイルがしゃがみっぱなしで対空だけするっていうスタイルが流行していたんだけど、そのスタイルが強すぎてケンカの原因になることが多かった。んで、それを防ぐための店側の対策だね。
モ：ここまではっきりと定義してるのは面白いな（笑）。なるほどそれならケンカになりづらいかも。
ウ：うん。でも、「結局中足二回振った後に、一発小パンを空振れば連続じゃないからオッケーだよね？」っていう奴が現れて無駄に終わったけど。
モ：まあ、そうなるわな。ちなみにルールを破ったときのペナルティーってどういうものがあったの？
ウ：当て投げに関しては、投げた側がわざと一回相手に投げさせるっていう暗黙のルールがあった。それは割とどの店でもそうだったなー。
モ：あっ、意外と普通なんだね。
ウ：そうだね。まあ、中にはその暗黙のルールを利用する悪党もいたんだけど。
モ：何それ？　どんな話？
ウ：昔『ヴァンパイアハンター』で、あるフォボス使いとパイロン使いが対戦してたんだけど、フォボス使いはハメ待ち何でもあり、パイロンの方はハメ待ちしないプレイヤーだったのね。ちなみにお互いにいがみあってて、仲は悪い。んで、いつも通りフォボス側が当て投げしたら、珍しく突然フォボス側がニュートラル状態になった。
モ：それってハメちゃったから一回投げていいですよーっていう合図だよね？
ウ：そうそう。で、パイロン側がツカツカ歩いていったらフォボス側が突然「コンフュージョナー」を撃った。
モ：あれ？　確か当たると即死の飛び道具だよね？
ウ：そう。しかも発生早いから見てからガードはできない。要するに究極の騙し討ちなわけ（笑）。
モ：なるほど。そりゃ悪どい（笑）。
ウ：ところが、この話には続きがあってね。
モ：ほう？　コンボくらって終わりじゃないの？
ウ：それがコンフュージョナーを撃った瞬間、パイロン側が前ジャンプしてて、結局コンボを当てて勝ったのはパイロンだったんだよね。
モ：えっ？　何それ？　どういうこと？
ウ：読んでたってことでしょ。騙し討ちを読んでたんだよ。あの前ジャンプは俺の格ゲー歴で最も高度な先読みだったね（笑）。
モ：相手の人間性を見ていたからこそ、読み切っていたわけか（笑）。気持ちいい話だな（笑）。
ウ：今考えると馬鹿げてるけど、当時はローカルルールもゲーセンの醍醐味だったんだよね。
モ：今の方が対戦環境はいいんだろうけど、お互いのゲーム観をも闘わせていた時代だったんだね（笑）。今はもう失われてしまったアツさだよなあ。
ウ：そうかもしれないね。じゃあ今回はこんなところで。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

［Mad Catz キーチェーン］

「アックテシヌゼ」を地でいく今日このごろ！ 地球はどうなってしまったの!? 節電スキルをフル活用するのは大事ですが、体調を崩すと元も子も無いゆえピンチを感じたら早めのギ↓ブアッ↑プ!（TCP）も肝心ぞ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
立場的に自由度が増したはずなのに、なぜか自由時間が少ないっちゅーね（©ONY）。まずは筆者のデック、いやさブックを参考にするといいだろう。

ケソ
もうこれから先、UCの主題歌はぜんぶヴンヴンサテライツでいいんじゃないかな？ などと言いつつもロンドン五輪があることを今日知った。

タキョス
『モソハソ4』の発表に心をときめかせつつも、その前にLLに買い換えておく必要を節に感じる人間魚雷。この夏もフィッシングは無理難な模様。

FISH ON : 01

人権教育の末路！ 時代が生んだ凶獣！

Funky Dealer.

まさ　聞くかね君。先日某鑑定番組を見ていたところ、江戸時代に開発された“気砲”なる、空気で弾を発射するどてらい銃が登場しておったのだがね。

ケソ　へー。その時代って火縄厨全盛期ですよね。そんな時代に『ドラゑもん』の“空気ピストル大名”みたいなものがあったんすか。

まさ　大名は余計だが、空気圧を利用して弾丸を射出、標的を死に至らしめるもっそい兵器でな。銃身が普通の火縄銃より二倍近くあって、おいおいジムスナイパーカスタムのロングレンジ・ビームライフォーかよ、と突っ込まざるを得ない外見をしておったな。

ケソ　でも、教科書に載ってなかったっつーことは、イマイチング廃れ武器、って感じなんでしょうなあ。セガサターンで発売された格闘ゲーム『D-XHIRD』で採用されていたオリジナルコンボの呼称名“自主連”が、以降は全く聞かなくなってしまったようにね！

まさ　気砲に限っていえばコスパの悪さに加え、発射時に音がしないために“暗殺兵器として使用される恐れ”があったため、当時のゲームマスターであるところの幕府から禁止武器指定されちまったらしいな。

ケソ　ラノベの題材としては面白そうですね、“気砲使い”が登場する時代小説系設定とか。

まさ　おんもしろいから～グーグルッグッグー（ゴン太風に）。

タキョス　江戸時代の話題は別にいいからよ、君たちには次号の猛者、つまりナナナナナナァウな話題で語り合ってもらいてえんだがよ？

まさ　江戸といえば、実は今年は『大江戸ファイテル』の前作に当たる『富士山バステル』が発売されて20周年に当たる年だということに気付いて貴音（ラーメン好き）!?

ケソ　ああ、1992年発売でしたっけ。そういやちょうど、登場したのも夏休みでしたね。……つーか、もう20年も経ってたのか！ 早っ！

タキョス　20年たってても、相変わらずゲームやってメシくって寝る、という基本生活サイクルが変わっていない俺ら、割とヤバいんじゃないか。

まさ　黙れ素人が（現実から目を逸らすように）！ 待てよ、『富バス』が20周年だとしたら、それすなわち同時期にゲセに入荷された『ワールドヒーローズ』も20周年じゃ、あ、ねえかあ～！

ケソ　『KOF』15周年のときなんかは盛大にお祝いとかやりましたけど、ネオジオ全盛期を支えた柱の一つである『ワーヒー』は、特にミレニアムイベントは無いんですかね。

まさ　しょうがない。『ワーヒー』にはいつも世話になっている猛者であるしな。いっちょ20周年特集でもこさえて、やるけぇ。

ケソ　グギギ！

FISH ON : 02

既得権益が第一！ 神社休業の日

Ground Zero.

まさ　『ワーヒー』といってまず思い出すのはADKの小部屋であり、桃杏和尚だな。

ケソ　懐かＣー。

まさ　初代『ワーヒー』はこじんまりとまとまった“佳作”といった按配だったが、やはり化けたのは『2』になってからさね。メスト編集部の中で本格的に盛り上がったのも、『2』以降だといえるだろう。

タキョス　ネオジオ格闘といやぁ『KOF』、『餓狼』、『サムスピ』、『龍虎』を挙げるプレイヤーが多いだろうがよ、『ワーヒー』って答える層も絶対居ると思うんだよな。システム的には結構無茶やってたと思うけど、それ以上に世界観やブッ飛んだキャラクターたちが受けてたしな。

ケソ　髪切りデスマッチでチュルピカHAGE丸にされる女性キャラクターって、世界広しといえども、たぶん『ワーヒー』のジャンヌとリョウコくらいですよ。

まさ　『ワーヒー』にはそんな荒事を許容する空気があったのも事実さなあ。そもそも、この作品ほどタイムマシンをムダ遣いしているタイトルはほかに無いんじゃないのか。

ケソ　世界の危機を救うでもなく運命を変えるでもなく、歴代のTUEEEヤツを集めてケンカさせるだけですからね。地下闘技場オーナーである徳川のご老公ですら、もうちょっとマシな使い方しますよ。

タキョス　いや、あのオッサンはDr.ブラウンと似たような使い方しそうだけどな……。

まさ　その前に、今ならSERNのラウンダーに踏み込まれて、タイムマシンを没収されるんじゃないか。

ケソ　おっかねえ話で。

FISH ON : 03

コンビナートの怪、黒衣の貴公子

Bad Reputation.

まさ　そういえば、いつも『ワーヒー』ネタが出るたびに議論となるのが、Dr.ブラウンが集めた英雄たちは“本当に強かったのか？”という問題なのだがね。

ケソ　歴史偉人集合系は最近の流行ですからね。『Fate』シリーズや『ドリフターズ』、『放課後のカリスマ』などなど……。一応、歴史上で「つ、つえええええ～」といわれた人たちは、大体が前述の作品に登場してますよね。

タキョス　『ワーヒー』シリーズは実在系だけじゃなく、何となく“部族・職業代表”も入ってるだろ。エリックはバイキング代表だし、C.キッドは海賊代表……みたいな。

ケソ　武器使用アリナシもあんまり関係無いですよね。武器ありなら、ノーベルが出ればダイナマイト百連発ですぐに試合終了なのに。平賀源内のエレキテルとか。

まさ　流石に武器は刀剣系だけじゃないのか……と思ったが、ブロッケンは全身武器だし、ネオディオも生体兵器だな。

タキョス　日本はニンジャのハンゾウとフウマ、柔道家のリョウコが代表になってるけど、実は相撲取りの方が強いんじゃないのか？ 江戸時代に活躍した力士、雷電爲右エ門は人知を超えた怪力無双だったそうじゃねーか。

ケソ　徳川家康の家臣、本田忠勝も、五十七回の合戦で一度も負傷しない

©SNK PLAYMORE

ダップセ特選！ワーヒーに入れてほしい偉人十傑

『ワーヒー』20周年を受けて、まだ未登場のイカス偉人たちをピックアッペルしたゾ〜。

人名	コメント
ミス・サリバン	三重苦のヘレン・ケラーに、辛抱強く教育を施した偉人。『ワーヒー』世界の荒くれたちにも、きっと人の道を説いてくれるに違いないのさ!
アルフレッド・ノーベル	ニトログリセリンの実用化→ダイナマイト完成という勝利の方程式を編み出した強キャラ。しかし本人は超がつくほどの平和主義者なんだ!
シモ・ヘイヘ	ロングレンジスコープの目を持つ、フィンランドが誇る凄腕スナイパー。第二次世界大戦のヨーロッパ戦線で活躍し、"白い死神"と呼ばれて大層恐れられた。
ジャン・アンリ・ファーブル	図鑑でもおなじみ、昆虫研究の大家。虫姫さまよろしく昆虫たちと協力して闘うぞ! 雁夜おじさん風だと途端に伝奇ホラーになってしまう不思議!
平賀源内	いわゆるミスターエレキテル。時代劇でトンデモ発明品が登場するときは、高確率で平賀源内が絡んでいると見ていい。
雷電	江戸時代に活躍した剛力無双の力士。21年間で負けたのはわずか10回で、勝率は9割6分2厘という驚異的な勝率を誇る。江戸時代で身長2m近くあったってのがSUGOI。
水戸黄門	ご存じ水戸のご老公。本人は闘わないが、オプションである助さん格さんに加え、画面外から弥七も攻撃するぞ。勝利時にはお銀の入浴シーンも見れるサービスぶり。
カテリーナ・スフォルツァ	ルネッサンス期にスフォルツァ家を率いたイタリアの女傑。美ぼうに加え権謀術数にも長け、豪腕を奮って自領を護った凄い人。ジャンヌと対等にわたり合える希ガス。
マグナス・サミュエルソン	スウェーデン在住の握力192kg、ベンチプレス300kgを誇るワールドストロンゲストマン。格闘経験があるかは知りませんが、きっと強いと思うよ!
タロ&ジロ	極寒の南極大陸を生き抜いたガッツあふるる兄弟犬。そのファイティングスピリットは『ワールドヒーローズ』の名前にふさわしいといえまいか。
ネオジオ仮面	すごいゲームを連れて帰る謎のヒーロー。なお、正式名称はゲーマント。『KOF』ではストライカーとして登場済み。

ほどの手練で、"戦国最強"説がよく出ますよね。

まさ　ムス。どのゲームでも性能いいし、もはや人であるかもどうか怪しいのもあるさな。

タキョス　本田忠勝は安定株だなあ。"とりあえずランエボ使えばいいだろ"的に"とりあえず忠勝使えばいいだろ"的な強さというかな。

ケソ　彼も槍の達人だったらしいですから、リョフといい勝負ができそうじゃないですか。

まさ　しかし、ADKの中には"ニンジャは最強"という忍至上主義があったゆえ、ハンゾウとフウマが日本代表になるのは至極当然。

タキョス　『ワーヒー』はシリーズを重ねるにつれて、野郎ヒーローは増えていったものの、女性キャラクターは全然増えなかったな。

ケソ　ネオジオCD版には案内役でナイチンゲールが出ていましたけれど、純粋な格闘キャラとしては増えませんでしたね。

タキョス　女性の偉人として思い浮かぶのはキュリー夫人やヘレン・ケラーだが、闘いには向かねえな。

まさ　我思うに、ヘレン・ケラーは三重苦を克服したすごい人であるが、彼女に教育したサリバン先生こそ、実はすごい人だったんじゃ、あ、ねえかぁと思うわけで。

ケソ　ウォー！　ター！　の源流を作った人ですからね。彼女なら、『ワーヒー』に登場する礼儀のなってない荒くれたちを躾けられるんじゃないんですかね。

まさ　サリバン先生の前にあっては、歴史上のアウトローたちも赤子同然さな。

FISH ON : 04

戦い終わって 〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

タキョス　『ワーヒー』についていろいろと語っていたら、久しぶりにアンダーアーモンドショットやらエーギルヘブリングを撃ちたくなってきちまったな！

まさ　ムス。本来ならば20周年記念作品として『ワールドヒーローズ2012』が出て、闘劇に選ばれてもおかしくはないものの……。

ケソ　某超能力大戦と交じってますやん！

まさ　我がアラブで石油を掘り当てたなら、迷うことなくスッタフを集めて最新作を作るものを……そしてこの諦念。

タキョス　よく考えたら、"ヒーローはこうあらねばならない"という厳密な定義は無いわけで、『ワーヒー』の場合は俺がヒーローといえばヒーローなんだよ！　というメーカーの熱いプッシュがあったからこそ、あのカオティックな世界をプレイヤーたちは何となしに受け入れていたんだろうな。

まさ　楽しんだもの勝ち、の精神であるな。

タキョス　じゃあ、ダップセも将来『ワーヒー』に出られるように、人のためになることをしとけよ。

ケソ　よし。じゃあ、今年の夏はエアコンの設定は28度設定で省エネに務めるよ！

タキョス　ちっちぇ〜！

〜続く〜

偉人編集便り

グッジョォォォォフ！　妖怪課金おじさんでありおりはべりポールシフト。からのポール星人。ラグっ子大作戦だった我が人間学園の家庭用箱バーチャルファイターだがモニタを替えたところ快適に動作し、日夜ネット対戦にいそしんでおる。さて、この本が出ると目の前にはもう闘劇決勝大会。今年はどんなドラマが巻き起こるのか？　そして初日に3タイトル担当の課金おじさんの運命は……!?　てか普通に無理だろ。だれか代わって!!

猛者っ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたいゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたマットジャイロには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎もしくは電子メールにて
afro2009@arcadiamagazine.com

アーケードゲームを好き勝手に語りまくるこのコーナー。今月は久々に本誌に戻って参りました、元アルカディア編集部員にしてライターだったりデザイナーだったりする黒鉄タカスエが、『電脳戦機バーチャロン』シリーズを適当に語り散らすそうです。

『電脳戦機バーチャロン』シリーズ

©SEGA CHARACTER DESIGN:KATOKI HAJIME
©SEGA, 1998, 1999 CHARACTERS ©SEGA/AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN:KATOKI HAJIME
©SEGA, 2001 CHARACTERS ©AUTOMUSS

■メーカー	：SEGA	■稼働	：1995年末
■ジャンル	[illegible]	■使用基板	：MODEL2など
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

今月のゲーム野郎

黒鉄タカスエ

ばーちゃろんとぼく

ゲーム、特にアーケードゲームにどっぷりハマってる人なら、「自分の人生を変えた」といえるようなタイトルがいくつかあるんじゃないでしょうか。筆者にとっては、『電脳戦機バーチャロン』シリーズがそれです。このコーナーの執筆を依頼されたときに、「『チャロン』だったら書けると思うけど、思い入れ強すぎて自分語りばっかになっちゃうかもしれないよ」と伝えたところ「いいんじゃないっスかね（ホジホジ）。」とありがたいお言葉を頂きましたので、思う存分好き勝手に書かせていただこうと思います、はい。

シリーズの1作目に当たる『電脳戦機バーチャロン』（OMG）が稼働した当時、筆者は高校３年生。当時最先端の基板だった“MODEL2”をフル活用した脅威の3Dグラフィック、カトキハジメ氏デザインによるクールなデザインのバーチャロイド、そしてツインスティックによる直感的な操作方法に、一瞬で虜になってしまいました。それ以前から「勉強？　何それ中国の偉いお坊さん？」と、毎日のようにゲーセンに通って格ゲーに勤しんでいた残念なお子様だったので、当たり前のように『OMG』にもどっぷりとハマり、当然の結果として受験戦争に敗北。浪人時代も「予備校行ってきまーす」と言って家を出て、そのまま真っすぐゲーセンへ直行して閉店までひたすら対戦。閉店後は店の外でチャロン仲間と戦術論に華を咲かせるという生活を送っておりました。巡回のお巡りさんともすっかり仲よくなるほどに。

とはいえ、さすがにそのまま家族に迷惑をかけ続けるわけにもいかず、２年間の浪人生活を経て一念発起して大学へ進学。これからはまじめに勉強していこう……と思っていたその矢先、リリースされやがったのですよ。シリーズ２作目にして個人的に最もハマったタイトルである『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』（オラタン）が。前作以上にブッ飛んだグラフィック、疾走感溢れる機動、各種ターボ攻撃を織り交ぜたさまざまなテクニック。“1対1の対戦”にすべてのリソースを注ぎ込んだその作り込みに、またまたノックアウト。大学の講義などそっちのけで、多くの『オラタン』プレイヤーが集うゲームセンターへと足しげく通うハメになったのです。このとき通っていたのが京都のa-cho。京都の大学に進学を決めたのも、『OMG』の有名プレイヤーが多数a-choにいるらしいとネットで知ったから。「まじめに勉強していこう」なんてどの口が言ってるんですかね。バカですね。ちなみに、食費を削り、生活費を削り……、これまで生きてきたなかで、一番ゲーセンに通っていた時代だったと思います。

とまあ、ここまでだけだとただ単なる「ゲームにハマって人生を棒に振った人間の話」になってしまうのですが、『電脳戦機バーチャロン フォース』（VO4）のリリースのタイミングで、ふたたび筆者に人生の岐路が訪れるのです。

電脳戦機バーチャロン

1995年にリリースされたシリーズ第1作。当時「ロボットものは売れない」という評価が一般的だったアーケードにおいて、本格的な3D対戦アクションとしてスマッシュヒットしました。ロボットものだったりコンパネに操縦桿を採用したものは、『バトルテック』のようにシミュレーターとしての向きが強くて、対戦ゲームとしてはイマイチなものが多かったんですが、『OMG』はジャンプキャンセルによる素早い敵の捕捉や、ダッシュ攻撃で瞬間的に相手の方に向き直るシステム、敵との相対距離によるシームレスな射撃、近接戦闘の切り替えを実現。当時空前の大ブームだった対戦格闘ゲームの良さを3Dロボットゲームに落とし込んだのです。また、ガンダムのメカデザインで一世を風靡したカトキハジメ氏を、バーチャロイドのデザインに起用したのもポイントといえるでしょう。

「キュイーン」というダッシュ音が耳に心地よい。独特のスピード感も大きな特徴でした。

センターキャンセルとは： ダッシュ攻撃の硬直を両トリガー入力のセンターウェポン（CW）攻撃でキャンセルし、さらにCW攻撃発動前にダッシュでキャンセルするという、シリーズおなじみのテクニック。だが、プレイヤーの間では「センター試験に行かずにゲーセンで『バーチャロン』をプレイする」ことの隠喩としても使われていたりする。

人生の岐路に『バーチャロン』あり

「VO4」の発表は、それまでのシリーズファンに驚きと戸惑いで迎えられました。ストイックに1対1の対戦を追い求めていた旧2作から、2on2へのシフト。「『バーチャロン』という枠組みの中でどのように2on2を実現するのか?」、「ロックオンの仕組みは?」、「機体数はどれくらいになるのか?」と、仲間たちと熱く議論していたのを今でも覚えています。結果的には、"ダブルス"の『バーチャロン』として、これまでとは違う新しい遊びを提示してくれたため、プレイヤーとしては大満足だったのですが、そのころ、筆者には別に大きな悩み事がありました。

遊びほうけていたのだから当然といえば当然なのですが……単位が足りない。バカですね。このままでは「留年 or Die」の二択だったのですが、『バーチャロン』で知り合った東京の友人から思わぬ助け船が出たのです。「アルカディア編集部で編集を募集しているよ!」と。卒業できなくても就職しちゃえば何とかなる。東京には『バーチャロン』のメッカ「西スポ」(元、クラブセガ新宿西口店)もあるし! と、そんな雑な考えを胸に編集に応募し、見事採用されて上京することと相成りました。大学? 中退ですよスイマセン。

その後、アルカディア編集部員としては「VO4」も担当させてもらい、大好きなタイトルを創っている人たちとお近付きになることが……。これほどファン冥利に尽きることはありません。しがらみとか世間体とか、そういうことをほっぽり出して好きなことやっててもなんとかなるもんだ。当時強く思ったのをはっきりと覚えています。そしてそういう思いを持ちつつ、今もどうにか活動している次第であります。

これまでを振り返ってみると、アーケードで『バーチャロン』の新作がリリースされるたびに、自分の人生に大きな変化が起きているように思います。もちろん自分で選択したからだというのもありますが、運命的なものを感じないこともない。ということで、次に新作がリリースされることになった暁には、また筆者の人生になにか変化が訪れることでしょう。待ってます!

ちなみに現在『オラタン』と「VO4」はXbox360に移植されています。オンライン対戦も可能なので、興味のある人はチェックしてみてください(今対戦しているのはアーケードからの強豪プレイヤーばかりの可能性が高いですが、みんないい人ばかりなので思い切って飛び込んできてほしいです)。少なくともここにいる一人の人間の人生を大きく変えたタイトルが一体どのようなものなのかを確認し、そして何か人生に変化が生じたら、ぜひとも筆者にご一報を(笑)。

それにしても、ゲームのことほとんど語ってないけど大丈夫ですかね。それぞれのタイトルについては下のカコミで多少フォローしてますので、『バーチャロン』のことが知りたいという方は、そちらをご覧くださいませ。

筆者の人生を決定付けたタイトル

筆者がアルカディア編集部に面接に臨んだとき、当時友人と一緒に作っていた同人誌をいくつか持っていきました。その一部が下の写真。ロゴを見れば[illegible]『アルカディア』をもじったタイトルの本を作ってたんです。いまから思えば、厚顔無恥も甚だしい話ですね。見せたときの編集長とデスクの苦い顔が今でも忘れられません。

ネットで知り合った仲間たちと一緒に、『バーチャロン』の攻略同人誌を作っていました。自分は主に編集とかデザインを担当してまして、そのことが今の仕事につながってると考えれば、やはり『バーチャロン』に人生を変えられているなあと思います。

業界内にもファン多数?

業界内に熱狂的なファンが多いのも『バーチャロン』シリーズの特徴。たとえば、Xbox 360版『オラタン』は、『オラタン』が好きでたまらないセガ社内のあるプログラマーが、趣味で勝手に(!)移植を行なっていたものがプロジェクトとして認められたというのは、ファンの間で有名な話です。

また、完全受注生産でHORIからリリースされたXbox 360用のツインスティックも、当初はスティック部分に汎用の部品を使用する予定だったのが、スタッフのこだわりからアーケード版に近いものにするべくイチから金型を起こしたという話です。「商売を抜きにして」とまでは言わないにしても、これだけのこだわりを持った人がプレイヤーにいることは、『バーチャロン』が今なお愛され続けている理由の一つといえるでしょう。

家庭用としてはかなりの重量があるので、激しいスティック操作でも安心です。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

空中ダッシュや2段ジャンプ、ターボボタンを押しながら攻撃することで高威力だったり、特殊な性質の弾を撃てる「ターボショット」など、さまざまなシステムが追加されたシリーズ2作目(1998年リリース)。基板はMODEL3で、グラフィック面でも大幅に進化、バーチャロイドのデザインもよりブラッシュアップされています。設定上でも『OMG』の次の世代で、設定マニアも納得の出来といえるでしょう。対戦ゲームとしては順当な進化なので悩ましいところですが、システムの複雑化から難易度が上がってしまったかな? という印象はやはりあります。特に上級者と対戦すると、1発の攻撃も当てられずに負けてしまう、なんてこともありました……。ですが、そのボコボコにされたときの絶望感も、繰り返しプレイしているうちに快感に変わってくるのだから不思議なものです。

キャンセル操作が非常に多く忙しい。だからこそ、自在に動けるようになったときの感動も。

電脳戦機バーチャロン フォース

2001年に稼働開始した、2on2に特化したバージョン。2on2に合わせて、『オラタン』からはシステムの簡略化やブラッシュアップが行なわれています。ラウンド毎に変わるリーダーを撃破すれば勝利というルールや、自分とパートナーのライフを平均化する「レスキューダッシュ」など、「共闘」を強く意識させる作りになっていて、まるでテニスやバドミントンのダブルスのように、パートナーとのコミュニケーションが勝敗に大きく影響するのが特徴といえるでしょう。

なお、アーケードゲームとしてはいち早く磁気カードシステムを採用し、プレイに応じて機体の支給などが行なわれました。ですが、機体変更が「乗り換え」なので、支給機体に変更すると、前の機体が使えなくなるなど、かなりシビアな仕様だったので、その点に関しては当時賛否両論でした。

登場機体は、バリエーション機や指揮官機体を含めると全部で90体を超えます。

家庭用OMGのお話: 移植を除いたシリ[illegible]
スにストーリーモード[illegible]

「えすえぬ家の人々」のIKa先生によるオリジナル新連載!!

かくげい・ぶ!

[鶴舞真心]
マコの相性で親しまれる二年生。いつも冷静なツッコミ役で部内きっての常識人。黒目がち。ヒミツのバイト中……？

ON OFF

[写メ]
元は写真付きの携帯メールを指していたが、現在では「携帯で撮るデジタル写真」全般を表すことも。ちなみに写メールはソフトバンクの登録商標らしい。

Ika Plofile

わかってる

[ウメちゃん]
恵那小梅ちゃん。身長140cm以下のミニモニ(死語)とのウワサ。格芸部最強なのだ。

さくらの心配

[小学生]
彼女たちは中学生でございます。

ニューカマー

[頂点を目指す]
君より強い奴に会いに行け!!

格芸部掲示板 たくさんの応援イラスト&お便りありがとう!

今月もたくさんのお便りをありがとう!

・マンガ好き。内容もいい。

(千葉県/絵がかけないさん)

・目次の四コマが、とてもおもしろかったです!

(新潟県/けいさん)

・できればカラーで見たいと思います。

(島根県/ダンシングおりんさん)

カラー化希望(復帰)のお便りがたくさん届きました! ちなみにアルカディアブログでは完全カラーの「SWEET かくげいぶ!」が読めますぞ!

・初心者にはテトリスでしょう。(長野県/LEGさん)

・アレクさんの「岐阜」の一言に固まったのは私だけじゃないはず。(鹿児島県/聖(引っ越してた)さん)

・いつも笑わしてもらってます。(兵庫県/マチョさん)

・ストライプもいいけど水玉もいいよね。

(長野県/まりークマさん)

・面白かった。　(新潟県/Kさん)

・夏の制服もすごく良かったです。

(静岡県/正義の翼さん)

・夏服みんなかわいい♪　でもアレクが……(笑)。

(静岡県/小鳥遊みどろさん)

・アレクのバニーがいいですカワイイですね。GJ!

(奈良県/サトウさん)

アレクのバニー姿(とおぱんつ)についてのお便りもありがとうございます! イラストでのお便りも、どしどしお寄せください!!

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡**http://ikapani.blog55.fc2.com/**

夏に負けない!!　ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

人の夢で蝶となったのか
蝶の夢で人なのか
しかし、人と蝶は違う
——胡蝶の夢

幸宮チノ

それしかかんがえられない

エマージェンシー

〔前回のあらすじ①〕
張角（てんほう）、張宝（ちーほう）、張梁（れんほう）三姉妹の元に集ったコーキン党のおじさんたちの正体はニートだった。

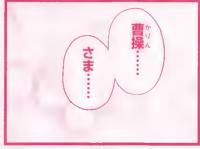
〔前回のあらすじ②〕
三姉妹のユニット、「数え役萬☆姉妹」（かぞえやくまん・しすたぁず）は悩めるニートたちのために歌う決意を固めたのだった。

幸宮チノ　Profile
さながら屋久杉の年輪のごとく引きこもりニート道を重ね続けるエッセイ＆ギャグ漫画家。自他ともに認める御女の子スキー＆西武ファン。代表作「ドラゴンクエスト天空物語」、「オタ婚。」ほか多数。

いせき

スカウトせいこう

コウキンニート

[コウキン党]
なぜか頭に黄色の布をかぶっているニートグループ。

[曹操さま]
魏ぐみのくんしゅ。ドS&人材収集家。

[劉備さま]
蜀ぐみのくんしゅ。ナンバーワンカリスマだけどけっこう策士?

……次回は董卓と呂布が大暴れ……!?

よくわかる三国史

黄巾党と道教

自らを大賢良師と称した張角が興した宗教、「太平道」は、実は今日にも続く道教(タオイズム)集団の基本となったのではないかと言われている。道教は陰陽道によって宇宙の真理(道)と一体となり、仙人を目指す宗教、あるいは哲学である。

傾向として始祖とされる老子の「足るを知る(身の程をわきまえればむやみに不満をもつこともない)」、あるいは荘子の「胡蝶の夢(夢と現実を区別する事に大きな意味は無い)」など、幽玄ともいえる現世からの逸脱を目指している。

「演義」で張角に太平要術の書を授けた南華老仙は荘子が仙人となった姿とされ、渡す際、「悪しき事に使えば天罰が下る」としている。果たして張角は大吐血し死に至る訳ではあるが、なんだか喪黒某をほうふつとさせるエピソードである。

ちなみにこの道教、張魯の五斗米道もこれに当たるとされ、現在も特に台湾などで信仰されている。

今日まで続き、周辺の仏教などにも影響を与えたとされる道教。しばしばアイコン的に紹介される太極図はだれでも一度は目にした事があるはず。コウキン党とは何の関係もありませんけど!

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋☆ちえん」もよろしく!

©BaseSon

お馴染みの機体の最新型が登場！

シュライクとヘヴィガード、往年の機体2種に待望の四つ目が登場。新武器には、特殊な仕様のものが登場し、追加チップも上位互換の強力なものが支給される。新しい戦術が生まれる予感？

- ■[illegible]：[illegible]
- ■[illegible]：セガ
- ■[illegible]：ネットワークロボットアクションウォーズ
- ■操作方法：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
- ■稼働日：2012年2月28日（稼働中）
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

シュライクW型

人気のシュライクに、最新型のW型が登場。稼働初期は最強の座に君臨したシュライク、復権なるか？

[illegible]けの装甲が各所にある。一方、気になる性能面は、[illegible]の[illegible]性と薄い装甲を合わせ持つ諸刃の剣。敵の射撃は、装甲で耐えるのではなく、機動力で避けるのが戦闘スタイルになる。

各パーツのパラメータは、平均的に優秀な性能でまとまっている。特に注目なのは歩行とエリア移動。これまで最高値だったA＋を上回るSという値に[illegible]特化したパラメータを生かせるかがカギとなる機体だ。

[illegible]

◆シュライクW型

パーツ名	部位	チップ容量	重量	装甲	パラメータ			取得条件 GP	必要素材						勲章	
シュライクW型	頭部	2.5	480	E+	射撃補正 A	索敵 D－	ロックオン B	500	ニュート卵	25	ニュート融素子	1	カロラチップ	1	フライムキーハー	20
	胴体	2.8	1,130	D－	ブースター B	SP供給率 D－	エリア移動 S	500	ウーツ重鋼	3	ニュード融素子	2	ソノチップ	3	フライムキーハー	20
	腕部	1.0	650	E	反動吸収 E+	リロード A－	武器変更 C+	500	複層重合金属	2	銀片	10	メタモチップ	1	フライムキーハー	20
	脚部	1.5	790	E	歩行 S	ダッシュ A	重量耐性 E（3,800）	500	チタン鋼	10	ニュード融素子	2	黄金片	3	フライムキーハー	20

フルシュライク最新アセンブル

〈構成〉

[illegible]

〈運用方法〉

[illegible]

[illegible]	ウォルヘ・スコーヒオ
[illegible]	41型強化手榴弾
[illegible]	ロングスピア
[illegible]	AC-ディスタンス

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲	性能		
頭部	シュライクV型	2.5	450	E	射撃補正 B+	索敵 D	ロックオン B+
胴体	シュライクW型	2.8	1,130	D－	ブースター B	SP供給率 D－	エリア移動 S
腕部	シュライクW型	1.0	650	E	反動吸収 E+	リロード A－	武器変更 C+
脚部	シュライクV型	1.3	800	D－	歩行 B－	ダッシュ A+	重量耐性 E（3,800）

チップの種類とチップコスト ・しゃがみ（1）・エリア移動Ⅱ（2）・重量耐性（1）・セットボーナス強化（1）・ブースター回復（2）

※（）内はチップコスト

稼働初期からの軽量級定番アセンブル

稼働初期は、この機体構成に通称3種の神器（M99サーペント、41型強化手榴弾、SW－ティアダウナー）を積んで、最強と呼ばれていた。

シュライクVVⅡV

ヘヴィガードG型

装甲重視の機体は、優秀なシリーズが多く、ヘヴィガードはやや押され気味。G型投入で巻き返しを図る。

稼働初期からの重装甲機体として愛されてきたヘヴィガード。その最新のG型は、各パラメータを底上げしつつ、装甲を最高まで高めた部位が多い。頭部、胴体、腕部は、どれも装甲がA＋だ。

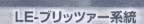
頭部はパラメータをすべてD＋でバランスよくまとめてある。胴体はブースター容量が低いものの、SP供給率が高め。腕部はヘヴィガードの中では最高のリロード性能を持つ。最後に脚部はダッシュがD－。重量耐性がIV型より上なものの、ダッシュ性能が落ちたのが残念。重い武器を積まないならIV型でいい。

全身をヘヴィガードで固めた場合は、重火力や支援と相性がいい。装甲の厚さを生かして、最前線で闘おう。

◆ヘヴィガードG型

パーツ名	パラメータ							取得条件								
	部位	チップ容量	重量	装甲				GP	必要素材						勲章	
ヘヴィガードG型	頭部	2.0	840	A＋	射撃補正 D＋	索敵 D＋	ロックオン D＋	500	ニュード素子	10	銀片	5	カロラチップ	2	マルチバスター/銅	20
	胴体	2.0	1,570	A＋	ブースター C	SP供給率 C＋	エリア移動 E	500	複層重合金属	1	ニュード融素子	1	ソノチップ	5	マルチバスター/銅	20
	腕部	1.9	1,070	A＋	反動吸収 B＋	リロード C－	武器変更 D－	500	ウーツ重鋼	3	複層重合金属	2	メタモチップ	1	マルチバスター/銅	20
	脚部	2.1	1,230	A	歩行 E＋	ダッシュ D－	重量耐性 A＋(6650)	500	複層重合金属	1	ニュード卵	25	カロラチップ	1	マルチバスター/銅	20

新武器紹介

強襲と重火力に支給された二つの武器を紹介。どちらもこれまでにない特殊な仕様の武器だ。

LE-ブリッツァー系統

これまでの近接武器と違い、ため時には刀身からニュード粒子の光の刃を放つ。光の刃は、一定距離飛ぶため、少し離れた敵にも攻撃できるのが特徴だ。LE－ブリッツァーは威力が低いものの、重量が軽い。一方、LE－ブリッツァーIIは威力が高く、通常攻撃は2段斬りになる。ためないと威力が低いので、ためて闘うのがメインになる。

◆LE-ブリッツァー系統の特徴

- 通常＆特殊攻撃共に横薙ぎの斬撃
- 2段階までためが可能
- ため時には、飛び道具を発射

ニュードの緑色の光の刃を放つ、LE－ブリッツァーIIのため攻撃。通常攻撃は2段斬りなので、飛び道具も2回発射する。一定距離飛ぶと消えるので、このくらいの距離で使うといい。

◆LE-ブリッツァー系統

武器名	パラメータ							取得条件								
	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃	充填効果	充填時間	GP	必要素材						勲章	
LE－ブリッツァー	近接戦闘	ニュード/近接	240	斬撃Lv1	Lv1	小	1.5秒	500	鉛板	15	ニュード群体	10	黄金片	10	-	-
LE－ブリッツァーII	近接戦闘	ニュード/近接	400	斬撃Lv2	Lv2	小	2秒	750	複層重合金属	2	ニュード集積体	2	ソノチップ	10	白銀武勲	10

インパクトボム系統

投てき後に爆発し、その爆発した範囲内の敵を強制的に吹き飛ばす武器。敵に対してのみ有効。ただし、バリアユニット展開中の敵には効果が無い。インパクトボムは投てき後1.5秒で起爆。若干タイムラグがあるので、タイミングを計る必要がある。一方、インパクトボムSは0.3秒で起爆。瞬時に起爆するので、密着した敵に使いやすい。

◆インパクトボム系統の特徴

- 自機や味方機は、衝撃波の影響を受けない
- 重火力のバリアユニット展開中の敵には効果無し
- リフト、リペアポッド、などを使用中の敵には効果無し

[illegible]オススメ。プラント内で敵を押し出す目的で使うのが一般的だ。自機や味方機が爆発範囲内でも、気にせずに使えるところも[illegible]。

◆インパクトボム系統

武器名	パラメータ					取得条件								
	効果	攻撃属性	重量	所持数	爆発半径	GP	必要素材						勲章	
インパクトボム	衝撃波	―	160	5	半径16m	250	銅片	20	メタモチップ	3	-	-	-	-
インパクトボムS	衝撃波	―	140	3	半径16m	500	黄金片	10	ソノチップ	5	カロラチップ	1	防衛章	10

新チップ追加

合計14種類のチップが追加。これまでのチップの上位版が増え、チップ容量が4に見合う非常に効果の高いものが多い。また、索敵関連のチップが充実したのも特徴の一つ。索敵されたときに警告される被索敵警告といったチップが追加され、隠密行動が取りやすくなった。

一方で、高機能索敵や高感度索敵Ⅱといったチップが増え、敵を発見しやすくなった。また、設置物探知Ⅱが追加されたことで、[illegible]、特に[illegible]敵センサーの発見をしやすくなった点も見逃せない

アクションに追加されたのは[illegible]膝蹴り攻撃だ[illegible]

イチ押しチップ

ブースター回復は、以前紹介したしゃがみキャンセル移動との相性が抜群だ。コア攻撃を目指す軽量強襲から、鈍足な移動を少しでも高めたい重火力や支援まで、幅広くオススメのチップだ。

◆追加チップ詳細

系統	チップ名	コスト	説明文	能力詳細補足
特殊機能	被索敵警告	4	敵に索敵されていることが通知される。	―
	転倒耐性Ⅱ	3	よろけ/吹き飛びへの耐性が大きく向上する。	よろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値＋1,000/＋2,000
	アンチブレイクⅡ	2	耐久力が3/4以上残っているとき、1回の攻撃で行動不能になるのを防ぐ。	―
	投てき適性Ⅱ	4	手持ち武器の投てき速度が大きく上昇する。	投てきモーション速度1.5倍
	高機能索敵	3	索敵した敵を、遮蔽物を超えて認識できるようになる。	照準合わせ、ロックオン、タッチによる索敵時も、武器による索敵同様、障害物を透過してコンテナが表示される（味方にも通知）
	設置物探知Ⅱ	4	一定範囲内の敵設置物を感知し、位置が通知される。	機体の半径30m以内にある設置物を→表示（複数ある場合、最も近いもの）カメラから30m以内にある敵設置物にアイコン表示
	移動中射撃補正Ⅱ	4	移動中の射撃精度悪化が大きく抑制される。	移動中の射撃補正悪化値が0.5倍
	高感度索敵Ⅱ	2	照準で敵機を捉えた際の索敵成功範囲が大きく広がる。	索敵成功範囲が、照準の周囲25dot（50dot×50dotの正方形の範囲）
	搭乗兵器適性Ⅱ	2	搭乗兵器の旋回速度とリロード速度が大きく上昇する。	旋回速度とリロード速度が1.8倍
	高速充填Ⅱ	4	充填機構を持つ武器の充填速度が大きく上昇する。	充填速度2倍
機体強化	ブースター回復	2	ブースターエネルギーの回復速度が上昇する。	ブースター回復速度1.1倍
アクション	ニーキック	1	膝蹴りを繰り出す。操作：アクションボタン	威力2,400（近接）ダメージの2.5倍がよろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される
	ニーキックⅡ	2	強力な膝蹴りを繰り出す。操作：アクションボタン	威力3,200（近接）ダメージの2.5倍がよろけ/吹っ飛びの発生ダメージ閾値に使用される
	クイックステップ	4	指定した方向に高速のダッシュ移動を行う。操作：ダッシュボタン×2	―

新チップ追加でココが変わる!

●コア突撃と被索敵警告

被索敵警告は、敵のミニマップに自分が映ったことを知らせるチップ。警告が出ていない場合は、敵のミニマップに表示されないので、敵陣深くに潜入し、コアまでたどり着きやすい。特に、建物や洞窟など潜伏場所が多いマップは有効だ。エリア移動の早い機体に[illegible]すれば、発見[illegible]即離脱する戦法が可能だ。広大なマップなら、離脱後でも敵が探し続ける場合があり、最前線の戦力を削げる。

「DETECTED」と出たら、敵に発見された証拠。敵軍のミニマップに自分が写っている。発見されたとき用の動きをしよう。

●[illegible]と高速充填Ⅱ

[illegible]11,100。[illegible]できる。[illegible]弾を、中間距離からばら撒けるので、援護射撃やけん制として効果的だ。本来、毎回最大ためで撃つのは苦労するが、高速充填Ⅱのチップを付ければ、充填時間を大幅に短縮できるので、ばら撒く間隔を短くできる。チップ容量が4と大きいが、特化したアセンブルを組めば、大いに活躍できるだろう。

[illegible]この位の距離からの撃ち下しが強力。副武器だが、メインの武器としてばら撒いていこう。

クイックステップの仕様

クイックステップは、ダッシュ後に追加でダッシュする移動系のチップ。1回のクイックステップで、2回ダッシュするような挙動だ。移動は同一方向に2回進み、前進だけでなく、真横や真後ろでも可能だ。ただし、空中では使用できない。

なお、クイックステップはブーストゲージを消費する。全体のブースト消費量は多めだ。ちなみに、AC起動中も使用可能。この場合はSPゲージを消費する。

強襲のAC-マルチウェイのような動きが可能。ただ、消費ブーストゲージが多いのが弱点。使い方が難しそうだ。

全国決勝大会直前!! 闘いを徹底分析!

国内予選を通過したプレイヤーと使用キャラを総チェック。それらから考えられる優勝候補チーム、そして大会のカギを握りそうなキャラとは一体!?

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012　Text: 極限堂

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：1レバー＋6ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X2

©CAPCOM U.S.A., INC. 2010
ALL RIGHTS RESERVED.

国内予選通過チーム一挙大公開!!

「超闘劇」で参戦を決めた1チームと、国内予選を勝ち抜いた19チームで合計20チームが全国決勝大会へ出場する。どこを見ても全国各地の猛者が含まれているが、それ以上にチームごとにキャラクター構成がまるで違うことに気付かされる。大会を観戦する際は応援チーム、もしくは応援するキャラがいると観戦がグッと楽しくなるので、この表を見て自分なりの注目チームをチェックしておくのがオススメだ。編集部注目チームのまとめも必読。

海外から参戦する主なチーム

これを書いている7月中旬現在の情報では、中国代表として「拳覇小孩」キャミィ、「拳覇大口」リュウ、そして「RF」サガットという連合チームの参戦情報が到着！　海外枠の参戦チームに日本の強豪プレイヤーが含まれているのは珍しい。そのほかEVO2012で活躍した「Humanbomb」さくらを含むチームや、韓国の「Poongko」セスも参戦が決定。

『スパⅣ AE』出場チーム（国内の店舗予選&「超闘劇」枠）

チーム名	プレイヤー	チーム名	プレイヤー
	ふぉるて命(エル・フォルテ)		八百一(ケン)
野生の料理人の[illegible]	HEGO(ブランカ)	八百一[illegible]団	てつこ(ルーファス)
	だしまき(C.ヴァイパー)		KOK(殺意リュウ)
	冷血(バルログ)		a.k.a.jojo(ベガ)
台パンループ	ωいおりω(エル・フォルテ)	Y jo ソ	ジュソ(さくら)
	くぼぶ～(ダン)		Y24(春麗)
	あくあ(キャミィ)		-6(ゴウキ)
さらばアカモンド本田	浮き(コーディー)	ジェネシス	サボ☆ハニ(C.ヴァイパー)
	吉祥寺ケン(ケン)		666.(ヤン)
	おじさん(アベル)		dath(C.ヴァイパー)
あた[illegible]のはげ[illegible]	はげじん(ザンギエフ)	ダス	小路KOG(T.ホーク)
	ドラゴンボーイ(ケン)		そりきん(ルーファス)
	ふ～ど(フェイロン)		ばーかー(ベガ)
勝ちたがり	かずのこ(ユン)	台パンチズム[illegible]	かわにし(リュウ)
	ボンちゃん(サガット)		やまさん(バルログ)
	あきも(E.本田)		バンババン(キャミィ)
[illegible]マン	す～ぱ～三太郎マン(サガット)	尻上がり	どぐら(ベガ)
	だしお(セス)		えいた(豪鬼)
	まちゃぼー(フェイロン)		MDR(ルーファス)
[illegible]	なるお(殺意リュウ)	飴おばさん	ガチくん(サガット)
	瞬獄ノイローゼ(ベガ)		りゅうきちくん(フェイロン)
	くろけん(ダッドリー)		MIZOTERU(ブランカ)
ふるふる	Y。(キャミィ)	EXマイケルたん	マイケルたん(ケン)
	かわぐぅち(ローズ)		ビーン(殺意リュウ)
	カリスマ(アドン)		ラリケン(サガット)
[illegible]	よっさん(ジュリ)	愛と平和とコジマ	赤眼龍(リュウ)
	しゃかぽ(ユン)		コヅマ(バイソン)
	るくぷる(ザンギエフ)		うりょ(さくら)
三重格ゲー七英雄	EBI@バキ勢(ハカン)	(「超闘劇」優勝枠)	ももち(コーディー)
	ゲオフ2号(豪鬼)		ハイタニ(まこと)

編集部が選ぶ! 優勝予想&注目チーム

情報の出そろっている日本予選のチームの中から、編集部が独自に優勝予想と注目チームをピックアップ!

本命! 尻上がり

編集部の一押しは【尻上がり】だ。理由としてキャラ構成のバランスの良さに加えて、対抗チームになる【勝ちたがり】と【飴おばさん】が、チームの柱になるフェイロンを含んでいるが、【尻上がり】は有利キャラの豪鬼を当てることができるので、直接対決で優勢に闘えると考えたからだ。チーム内で特に「えいた」が万全の動きをすれば優勝は近い！

「超闘劇」で見せた「どぐら」の勝負強さも頼もしいところ。編集部の予想的中となるか?

対抗! 勝ちたがり

大会に強い強豪プレイヤーが集まったチームで、手堅い勝負をだれもが展開できる安心感がある。特攻タイプの「かずのこ」、鉄壁の要塞「ボンちゃん」とチームバランスも良い。バランスの良いフェイロンを使う「ふ～ど」で、ユンとサガットが苦戦しそうなキャラを取りこぼさないことが優勝のカギか!?

対抗! 飴おばさん

「春獄節」優勝者の「MDR」と「ガチくん」に、家庭用で猛者として知られる「りゅうきちくん」が加わったチームだ。【勝ちたがり】とチーム構成が似ており、その違いはユンorルーファスとなっている。チーム的に豪鬼に苦戦しそうな気もするが、大会の「MDR」ルーファスは驚異的な強さを発揮する。

注目! ダス

このチームは何と言っても「小路KOG」のT.ホークに注目だ。T.ホークの大胆な闘いぶりは、会場を盛り上げて観客を興奮させてくれるだけに、最も試合に注目したいプレイヤーの一人だ。しかし決して色モノチームでは無く、総合力も上位を狙うには十分。台風の目となるような活躍に期待したい。

注目! 三重格ゲー七英雄

ザンギエフとハカンが同一チーム内にいる異色チーム。期待をせずにいられないのが、大舞台でハカンが活躍することだ。「春獄節」でハカンは使用者0人という悲しみを背負ったので、『スパⅣ AEVer.2012』での潜在能力はいまだに謎の部分が大きい。全国決勝大会でその答えを見せてほしい。

スパⅣAE事典 ●今年は超混戦の予感!?:現在『スパⅣ AEVer.2012』の大会は、だれにでも優勝のチャンスがあるといえる情勢になっている。戦術が煮詰まりプレイヤーの実力が均衡しているため、優勝候補に挙げているチームたちが負けたとしても、番狂わせといえるのか難しい状況だ。それだけに結果の予測ができない白熱の試合が期待できるし、思わぬドラマにめぐり合うことができるのだ。

予選通過者の使用キャラ分析

日本予選を抜けた20チームと現時点で判明している海外枠の4チーム、計72プレイヤーのデータからキャラの使用ランキングを出した。

使用率1位は帝王サガット

使用率の第1位はサガットとなった。大規模な大会では毎回使用率が上位になる常連キャラで、強い使い手も全国各地にいる。ザンギエフやT.ホークといった、一部のキャラが極端に苦手とするキャラを得意としているので、チーム戦では需要が高いのかもしれない。同率2位にはケンとキャミィがランクイン。基本的に使用率はキャラクターランキングに比例しやすいため、キャミィは納得といったところだが、ケンが多い状況はめずらしい印象だ。3位にランクインしたベガは、「闘劇」において4年連続タメキャラ内での使用率が1位となっている。

キャミィ同様に上位キャラ扱いのセスとアドンは、意外にも使用率が低い。使用者0人のキャラの中には、職人が毎回参戦しているイメージのあるダルシムや、意外にもいぶきが含まれている。

大会ではサガットが目立つ存在だ。「春獄節」の優勝チームにも居たが今回はどうなる?

全国決勝大会でカギとなるキャラは!?

優勝を目指すチームにとって、使用率1位のサガットは無視できない存在だ。ザンギエフやT.ホークで闘うのは明らかに無理があるが、比較的使用者の多いルーファスやユンも苦手とするので、チーム内でサガットを倒す役目がはっきりしていないと危ないかも!? そしてサガット以上に注意が必要なのが、強キャラかつ使用率の高いキャミィであろう。予選大会でもキャミィの活躍は目にすることが多く、2タテ、3タテという光景もよく見られた。

多くのプレイヤーが恐れるセスは僅かだが、使うのが「だしお」、「Poongko」と強烈な二人。セスが勝利するときは一方的な試合になりやすく、勢いで3タテすることも珍しくない。どちらのプレイヤーも優勝を狙えるチームにいるだけに、上位争いの鍵をセスが絡む試合が握る可能性は高い。

使用者は少ないながらもセスの存在に注目。一番闘いたくないキャラに挙げる人も多い。

闘劇2012「スパIV AE」全国決勝出場者キャラクター使用ランキング

キャラクター名	使用者数	シェア率
サガット	6人	8.3%
ケン/キャミィ	各5人	7%
リュウ/ベガ	各4人	5.6%
豪鬼/C.ヴァイパー/ルーファス/フェイロン/さくら/ユン/殺意リュウ	各3人	4.2%
ブランカ/ザンギエフ/バルログ/エル・フォルテ/セス/コーディー/アドン	各2人	2.8%
春麗/E.本田/ガイル/バイソン/アベル/ローズ/ダン/T.ホーク/まこと/ダッドリー/ハカン/ジュリ/ヤン	各1人	1.4%
ダルシム/剛拳/元/ディージェイ/ガイ/いぶき/狂オシキ鬼	不在	—

※2012年7月中旬 編集部調べ

注目プレイヤーに聞く! 闘いに向けての心意気!

【勝ちたがり】ふ〜ど

『EVO2011』優勝者が『闘劇2012』で優勝するためのチームを結成。このチーム、勝ちたがっている……!

とことん勝利にこだわる!

——今回のチームを組んだ経緯を教えてください。
勝つためのチームを作るときに、新宿とかでやっている人から選ぶならば「かずのこ」と「ボンちゃん」だろうと思い声を掛けました。
——予選を振り返っての感想をお願いします。
店舗予選はすべて先鋒3タテで通過して、6チーム総当りのブロック決勝も大将が一度も出ずに全勝だったので、楽な予選になりました。
——チームとして天敵になりそうなキャラは?
どこのチームも同じだと思いますが、さくらは一発の起き攻めで終わっちゃうから怖い。後はC.ヴァイパーも大会では何だかんだで怖いです。
——大会への意気込みを教えてください。
チーム名を見てください。ちゃんと強いチームを組みました。(負けたら) 何のためにこのチームを組んだんだって話になるので優勝したいです。

【尻上がり】えいた

日本を代表する豪鬼の一人。極めて高い対空精度と、通常投げの技術が異様に高いことで知られている。

三人でテッペンへ!

——今回のチームを組んだ経緯を教えてください
「どぐら」さんとは以前に全国大会でも組んでいて、お互いにこれからも一緒に闘いたいという気持ちがあったので。「バンバババン」は「Shadowloo Showdown 2012」での活躍を見て、「どぐら」さんが"バンバババンで決まりや!"と言いました(笑)
——注目しているチームはありますか?
【勝ちたがり】ですね。三人とも超トッププレイヤーでキャラバランスも悪くないので、間違い無く優勝候補に挙げられるチームだと思います。
——注目しているキャラはいますか?
ハカンですね。使用人口が少なくあまり大会には出てこなかったキャラ。対策もそれほど進んでおらず、今回の大会で大暴れしそうな予感がします。
——大会への意気込みを教えてください。
この三人でテッペン取ったります!!

【ダス】小路KOG

T.ホークのBPランキング1位に君臨するプレイヤー。大胆な二択を成功させることでギャラリーを魅了する。

リアルコスで叫ぶ!

——予選を振り返っての感想をお願いします。
僕の嫁さん兼、マネージャーでもある「美月めろこ」さんに助けてもらいましたね。彼女が近くで応援してくれるとなぜかやたらと勝率が上がるんです。
——注目しているチームはありますか?
レアキャラがたくさん抜けているので決めづらいのですが、ここは敢えて純粋関西勢の「-6」チームを注目したいですね。普段あんなに強いんだから、いい加減大会でヒヨる癖を止めてほしいです(笑)。
——チームとして天敵になりそうなキャラは?
ブランカ、E.本田ですね。この2キャラが入ってるチームと当たったら僕たちの人生は終わります。
——大会への意気込みを教えてください。
1ラウンドに1回レイジングタイフーンを決める予定です。決まったらみなさん「ポゥ!」と叫んで下さい。僕もリアルT.ホークコスチュームで叫びます。

スパIV AE事典 ●「小路KOG」がチームを組んだ経緯は?:「スパIV」のプレイヤーって土日も忙しい人が多く、予選を固定チームで出られる機会があまり無いんですよね。だから今回の相方もたまたま抜けた予選の日が都合がよかっただけで、別の予選だと違うチームになってたと思います。組んだきっかけは、前日にゲーセンで偶然会って声を掛けられたからだったと思います(笑)。

©2011,2012 AQUAPLUS

闘劇2012をより楽しむ『アクアパッツァ』講座開講！

闘劇種目二年目を迎える本作。今年の闘劇は、家庭用タイトルの増加に加え、本作を改めて見る読者も居るはず。今回は、本作を観戦する上での見どころを紹介！

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

POINT:1 今年は、ゲーム内外での2on2ならではの駆け引きに注目！

二年連続で闘劇タイトルとなった『アクアパッツァ』。今年は去年とは違い、2on2のチーム戦となる。本作のバランスは、キャラクター同士の相性による三すくみ要素が強く、それらが色濃く出るチーム戦は、まさに最高の舞台！　そして、ゲーム中も、メインキャラクターとパートナーキャラクターの2on2で闘うこととなる。ここでは、試合を観戦する上で知っておきたい、優先度の高い二つの要素について紹介していこう。

●アクティブアシスト／パッシブアシスト
パートナーによる攻撃は通常、パートナーゲージの消費のみだが、攻撃中に出すアクティブアシスト、防御中に出すパッシブアシストはパワーゲージを1本消費する。さらに、キャラクターによって、「防御向き」、「攻撃向き」といった特性があり、これらの使いどころが勝負の明暗を分けるのだ。

●アクティブエモーションシステム
本作の最も特徴的なシステムの一つ。プレイの内容でキャラクターの「好感度」が変化する。この好感度をいかに攻撃力、ゲージ上昇値が高い状態（キャラアイコンが赤色）で維持し、防御力が低下、ガードクラッシュの危険性がある状態（キャラアイコンが青色）を回避するかが、勝負のポイントになる。

パートナーは画面全体に効果がある技など、その効果はさまざま。本選でも華麗な連携攻撃が見られるはずだ。

POINT:2 キャラクター追加で環境が激変！

去年の闘劇から約1年。バージョンアップにより、メインとパートナーが3キャラずつ追加された。また、それにともない、既存キャラの調整も入り、キャラクターランキングも激変！　去年、覇者も使用していたリアンノンは激減し、最新バージョンで追加された千鶴が、その圧倒的な火力と立ち回りで一気にダントツの使用率一位となった。また、環は、調整による攻めの選択肢の増加や、苦手としていたキャラクターの減少、相性の良いパートナーの追加などといった恩恵を受け、去年のレアキャラ枠から、使用率2位という下克上を果たす。

闘劇2011 メインキャラクター使用率トップ3

順位	キャラクター
1位	トウカ
1位	柚原このみ
1位	リアンノン

闘劇2011のキャラクター使用率は、各地で猛威を振るった3キャラが横並びとなる。当時のキャラランクの基準は「トウカ、リアンノンと闘えること」がテーマとなっていた。

闘劇2012 メインキャラクター使用率トップ3

順位	キャラクター
1位	柏木千鶴
2位	向坂環
3位	柚原このみ

追加キャラクターの千鶴が、圧倒的な差をつけて使用率No.1に。そして、キャラクター追加時に、既存キャラクターにも調整が入り、扱いやすさが向上した環も一気に上位に食い込んだ。

POINT:3 闘劇2012 注目チームはココ!!

チーム名:有名税
Pincho（アロウン／まーりゃん）
小川（このみ／由真）

過去、闘劇『ギルティギア』の舞台で、三度に渡って覇者として君臨した『ギルティ』界の"暴君"として名高い「小川」と、ニコニコ超会議で解説を務めた頭脳派「月島ダッドリー」こと「Pincho」のチーム。やはり、注目はだれよりも本作をやり込んでいる「小川」。予選前半に本選出場を決めたチームの解散で、欠場の可能性が浮上し、全アクパ勢落胆の声がひびく中、突如、予選終了直前に急遽参戦し、見事、決勝進出を決めた！　果たして本戦でも"暴君"と呼ばれるに相応しい快進撃を見せることができるのだろうか！　彼の活躍から目が離せない！

チーム名:闇に飲まれよ!!
神崎蘭子ちゃん（千鶴/みずき）
雲外鏡（トウカ/由真）

「格ゲーならどのゲームをやらせても強い！」といわれるマルチプレイヤーの「雲外鏡」こと「ユメ」と、「神崎蘭子ちゃん」こと「mike」の二人が組んだチーム。特に「雲外鏡」は闘劇2011の『アクアパッツァ』でも最強プレイヤーと目され、今日までその評価が揺らぐことは無い強豪。猛者たちがひしめきあう関東ブロック中盤戦にて、圧倒的な実力で勝ち上がってきたチームだけに、今回も優勝候補の筆頭だろう。「雲外鏡」は、ニコニコ超会議の「超闘劇」の『P4U』にて優勝を決め本選トーナメントを決めており、2タイトル制覇の期待もかかる！

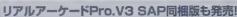
全キャラ本選への道

[illegible]

家庭用トレーニングモードでよりストイックな訓練に挑め！

いよいよ闘劇の夏を迎えるとともに家庭用版の発売日が決定し、『アクパ』熱も急上昇間違いなしの今。今回は家庭用のトレーニングモードに注目し、その機能と活用方法を考察してみたぞ。

アクアパッツァ
■メーカー　：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー+4ボタン
■発売日　　：8月30日発売予定
■対応機種　：PlayStation®3
■CERO　　：B(12才以上対象)

リアルアーケードPro.V3 SAP同梱版も発売！

家庭用版『アクアパッツァ』の発売と同時に、操作性に定評がある株式会社ホリ製、「リアルアーケードPro.V3 SAP同梱版」も同時発売。気分はゲームセンターだ！

商品名／アクアパッツァ RAPBOX リアルアーケードPro.V3 SAP同梱版
価格／19,800円(税込：20,790円)

より高度な練習が可能になったトレーニングモードを使いこなせ！

家庭用版は「ネットワーク対戦」や「アナザーストーリー」など、アーケード版に無い専用モードが充実。さらに「トレーニングモード」が大幅にパワーアップし、さらにキャラの練習がしやすくなったことも見逃せない。中でもCPUの設定が充実しているため、限りなく実戦形式に近い練習が実施できるのが魅力だ。もちろん、トレーニングモードの基本となる、連続技の練習用の要素も満載。初心者から上級者まで安心の内容だ。

新たに設定が可能になった要素

◆新たに設定が可能になった要素
・コマンド入力&フレーム表示
・CPU行動の記録&再生
・リバーサルバックステップの設定
・矢の本数の調整（モルガン専用）
・キャラクター選択の高速化
・コマンドリストの確認　・エモーションの操作

モルガン使い待望の矢の本数の無限設定でより便利に。リバーサルバックステップ設定も対策に使いやすい。

連続技の特訓に

トレーニングモードのオーソドックスな使用方法は、連続技の練習。相手の体力が自動的に回復する機能があるため、対戦やCPU戦で練習するより効率良く連続技を習得可能だ。パワーゲージ、パートナーゲージはもちろん、自分と相手のエモーションも自在に調節可能なので、状況に応じた連続技のダメージを調べやすいのも見逃せない。反復練習し、実際の対戦で失敗しないようにすべし！

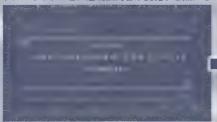
好感度上昇時限定の連続技なども容易に練習可能。相手を好感度低下状態にしたときのダメージも簡単にチェック可能。

レコーディング機能で連係の構築&キャラ対策

家庭用版で最も注目したいのがレコーディング機能。CPUに特定の動きを覚えさせ、実行させられるので、連係やキャラ対策に重宝するのだ。このレコーディングは最大30秒間まで記憶可能で、どのような連係、連続技でも登録可能。基本的には苦手な連係をレコーディングして、それに対応するなど、キャラ対策に活用するのがオススメ。逆に自分の得意とする連係をレコーディングし、対策を立てられないかをチェックする、といった使い方も可能だ。

CPUに苦手な特定の連係をレコーディングしてから再生し、それに対する反撃方法を探る、といった使い方が一般的。反撃を手に慣れさせることで、実戦でもスムースに動けるはず。

もちろん、はじめて&ビギナープレイヤーも安心の機能も実装済み！

キャラごとにサンプルコンボが二つずつ用意されており、『アクアパッツァ』をこれからスタートするプレイヤーも安心。サンプルコンボ2は選択したパートナーキャラごとに連続技内容が変化する点にも注目だ。まずはサンプルコンボに収録されている連続技から練習し、仕組みを学んでから自己流でダメージアップを狙っていこう。着実にプレイヤーレベルがアップするはずだ。

サンプルコンボを選択すると、連続技の構成が表示される。ここでYESを選択してボタンを押すと連続技が再生される。

実際にキャラの動きで連続技が確認できるので、ボタンを押すタイミングも分かりやすい。まずはこれを習得すべし。

SUPER BATTLE OPERA 10th ARCADE CUP TOUR 2012

Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN

オンラインも大盛況！闘劇でも盛り上がれ!!

家庭用では熱いオンライン対戦が盛り上がっているが、アーケードも目の前に迫る闘劇などまだまだ熱気冷めやらぬ本作。今月も、スキルアップ講座で上を目指そう！

Virtua Fighter5 Final Showdown
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■対応ハード：PlayStation 3、Xbox360
■配信開始日：2012年6月6日（発売中）
■プレイ人数：オフライン1～2人、オンライン2人
■対象年齢：CERO B（12歳以上推奨）

©SEGA
Text:矢水

かつて流行した技術を見直す

今回紹介するテクニックは「成功避け後のノーガード」と「Ⓖ投げ抜けしゃがみ」の二つ。前者は連係技の性能が格段に上がった『VF5R』時代に使われ始めたテクニック。連係の初段を避けたときにⒼを押さずノーガードで待機することによって、派生技の追尾性能が落ちるため空振りさせやすくなり、反撃を決めやすくなるというもの。

後者は簡易投げ抜けが無かった『VF5』時代に重宝したテクニック。Ⓖ投げ抜けを入れた後にしゃがみガードするだけの単純な行動だが"相手が動き出して20フレーム辺りで必ず立ち状態になってしまう簡易投げ抜けの弱点"を補うことができる。どちらも本作でも有効な場面が多いので、使いこなせるようになれば読み合いの幅が広がるはずだ。

避け投げ抜けや避けキャンセル後にも成功避け後のノーガードを狙っていける。

家庭用トレモ活用テクニック❸「成功避け後のノーガード」

追尾性能の高い連係を主力に持つキャラとの対戦で重宝する技術。今回は側面での使用頻度が高いジャッキーの〔⇦Ⓟ⇧Ⓟ〕対策としてトレーニングメニューを組んでみた。コマンド記録の際に一つだけ注意したいのが③の〔⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅ〕。2発目のディレイは成功避けからの最速打撃にカウンターを取れるタイミングになっているか、記録した際すぐにチェックしよう。練習の段階としては、最初は反撃を決めずにノーガードで派生技をやり過ごすことに慣れるところから始めるといい。反撃を決めるときは、最も早く動かなくてはならない〔⇧Ⓚ〕への立ちⓅを避け中に意識することが大事。①と③に対しては避けた後に反撃技を出すまでに余裕があるので、ある程度なじめば意識を割かなくても実行できる。

相手キャラをジャッキーに設定してスタート後、コマンド記録を選択。①にOM→しゃがみⓅ→〔⇦Ⓟ⇧Ⓟ〕、②にOM→しゃがみⓅ→〔⇧Ⓚ〕、③にOM→しゃがみⓅ→〔⇧Ⓟ＋ⓀⓅⓅ〕（2発目若干ディレイ）を記録。

▼

ランダム再生を選択してしゃがみⓅをくらった後に、ジャッキーの腹側に避けてⒼボタンを押さないようにする。しっかりと実行できれば成功避け後に派生技が追尾しなくなり、やり過ごすことができる。

▼

避け後はそれぞれに最適な反撃を決めよう。①は2発目までやり過ごしてコンボ始動技。②には成功避け後に最速で立ちⓅ。③は2発目をやり過ごした瞬間に発生の早い技で3発目に割り込む感じで反撃。

例では側面時を紹介したが、実戦では正面の使用がメイン。成功時にコンボ始動技で反撃を狙えることが多く、ダメージ効率が大幅に上昇する。派生技が来なかったらガードなどの防御行動に移るか、攻めへ転じるかを素早く判断しよう。なお、回転系の派生技や発生の遅い派生技の一部は、ノーガードでも追尾してくるので注意。

※OM：オフェンシブムーブ

ジャッキー、ジャン、サラ、ベネッサ戦などに活用したい。

家庭用トレモ活用テクニック❹「ガード投げ抜けしゃがみ」

不利が大きな状況で投げを抜けつつ、上・下段攻撃をしゃがみガードで回避するテクニック。中段攻撃を出されたときにノーマルヒットでくらえることも利点だ。コマンド記録は作成難度が高いが、タイミングを少しずつズラして作っていこう。また、相手キャラによっては③をガード崩しや上段全回転攻撃などに変えていくといい。練習で最初に覚えるのは自キャラの硬直が切れるタイミング。感覚をつかめたら、投げ抜け入力時のⓅを弾くように一瞬だけ押すようにし、入力をぎりぎりまで引き付けられるようにしていくといい。なお、不利が大きいほど入力の受け付け時間が延びるので、多少早めに入力しても成功する。うまく実行できるようになったら③に対して確定反撃、②の後には防御行動に移れるようになろう。

自分、相手ともにキャラは問わないが、今回は自キャラと相手キャラのどちらもジャッキーに設定。トレーニングを開始したらコマンド記録を選択し、①に〔⇧Ⓚ〕→しばらく立ちガード→〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕を記録する。

▼

①を再生して〔⇧Ⓚ〕ガード後に〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕を返し、ジャッキーがガード→最速投げとやってくるまで記録を上書き。同様に②に〔⇧Ⓚ〕→立ちガード→〔⇨Ⓟor⇨Ⓚ＋Ⓖ〕、③に〔⇧Ⓚ〕→立ちガード→〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕を記録。

▼

ランダム再生を選択して〔⇧Ⓚ〕ガード後〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕を返し、自キャラの硬直が切れる直前に〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕→Ⓖ押したままⓅだけ離す→レバーを下方向に入力。成功すれば投げを抜けつつ〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕をガードできる。

発生の早い下段全回転攻撃と投げの二択が成立する、7～9フレームの不利で特に有効となる。自キャラの硬直が切れるタイミングを覚える必要があるため、技をくらった後の入力はかなり難しいことに注意。主力技のしゃがみノーマルヒット時のリターンが低めとなるジャッキー、パイ、アオイ辺りのキャラに対して活用していこう。

遅らせ投げをしゃがめるため側面での使用も効果的だ。

トレモあれこれ
テクニック①補足：文中では〔⇧Ⓚ〕に対してのⓅで反撃とあるが、派生技を出されたときは負けてしまう。その場合はノーガードでやり過ごすかしゃがみⓅなど（特殊）下段技を使おう。
テクニック②補足：②で中段攻撃をくらったときは、肘系の技にはⓀキャンセル、アッパー系の技にはバックダッシュや屈伸などを使っていけるようになりたい。

家庭用の登場でキャラ戦線に変化アリ!?

最新キャラランク

闘劇直前ということで、大会観覧時に参考になる最新キャラランクを掲載。また、オンライン対戦でランクが変化する可能性のあるキャラについても言及してみたぞ。

最新事情はどうなった!?

今回はランクを7段階に細分化してみた。最強のSSクラスはアキラとジャッキー。どちらも大きく有利が付くキャラが多い割に、不利なキャラはほぼ居ないという文句無しのトップキャラだ。

Sクラスの注目は、評価の上がったブラッド。各種特殊行動を使った攻守への対応が難しく、ダメージ効率が高いので攻めを押し付けていける。また、対軽量級の高火力コンボのおかげで、シリーズを通して苦手だったアオイに対して五分以上の闘いができるようになったのも高評価のポイント。もともと関西では最強クラスとの呼び声も高かったようなので、納得のランクアップといえるだろう。

一時期最強クラスともいわれたゴウは、Ⓚキャンセルや背向け技での暴れによる、直二択のダメージ効率を抑える手段が確立され若干評価を下げた。

シュンは〔↓Ⓚ〕などの横移行技を使った壁攻めが確立されてきて、壁ステージの強さが大幅に上昇。ただし家庭用の発売によって酔い覚ましの研究も進んできているので、今回は現状維持とした。

下位キャラに大きな変動は無いが、一部のキャラはステージによって戦力が大きく上昇する。ラウとレイ・フェイの狭い壁ステージ、ウルフの長方形ステージ、ブレイズのリングアウトステージなどが代表的。これら得意ステージなら、上位キャラに匹敵するほどの強さを発揮することも珍しくない。

『VF5FS』最新キャラランク

2012年7月中旬 Ver.

ランク	キャラ
SS	アキラ、ジャッキー
S	リオン、鷹嵐、ブラッド
A	ゴウ、ジャン、ベネッサ
B	シュン、ウルフ
C	ラウ、サラ、アオイ
D	ブレイズ、カゲ、パイ
E	ジェフリー、レイ・フェイ、アイリーン

強 ↑ 弱

オンラインで強い!? キャラ

快適なオンラインが楽しめる家庭用だが、ラグ（遅延）がゼロというわけにはいかない。この影響で発生の遅い技でも見てからのガードが困難になるほか、展開の早い場面で最速行動を取るのが難しくなる。つなぎの早い上段派生にしゃがみで回避や確定反撃が困難になるため、対戦バランスが多少変化している。それらを考慮して強いと感じるのがリオン。〔⇨Ⓚ+Ⓖ〕や〔Ⓟ+Ⓚ〕などは見てからガードされにくく、〔⇩⇨Ⓟ〕ですら崩し手段として機能するほか、構えを見てからの対応も困難。防御面でも遅れた割り込みに勝ちやすい軽量級Ⓟや〔⬇⇨Ⓟ〕での暴れが強い。そのほかでは展開の早い構えからの攻めが対応されにくくなるブラッド、サラ、ブレイズ。各種防御行動と寸止めへの対応が難しくなるアオイ、つなぎの早い連係を多く持つシュン。〔⇩⇨Ⓚ+Ⓖ〕がしゃがみガード崩しとして機能するようになるラウ辺りも強いといえそう。

ラグの影響がほとんどプラスに働いて、オンライン最強キャラの呼び声が高いリオン。筆者クラスの老人になると遠距離からの〔⇨⇨Ⓟ〕と〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕の二択だけで泣かされることも。

オンラインで苦戦する!? キャラ

逆にラグの影響で厳しくなるのは、各種ヒット確認が重要となるキャラ。また、目押し系の技やコンボを主力とするキャラもミスが増えてしまいがち。厳しくなるキャラの筆頭はコンボで多用する〔➡Ⓚ Ⓖ〕を安定して出すのが難しくなるジャッキー。特に主力技の〔⬇⇨Ⓟ〕からの避けキャンセルを絡めたコンボはヒット確認と目押しのどちらも難しいため、オンラインで安定して決めるのはかなり厳しい。〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕や〔⇨Ⓟ〕のカウンター確認や重要なダメージ源となる確定反撃を的確に決めることも難しくなる。そのほかのキャラでは主力技の〔⇦Ⓟ+ⓀⓅ〕をヒット確認でつなげるのが難しくなる鷹嵐も影響が大きめ。アキラはコマンド入力が難しいため他キャラ以上に最速行動が難しくなるが、〔⇩Ⓟ+Ⓚ〕が崩し手段として機能するようになり、各種ガード崩しをしゃがまれたときの反撃を決められにくいなどメリットもある。

ジャッキー、鷹嵐、アキラといったアーケード＆オフラインでのトップクラスのキャラが厳しくなっている。トップクラスがランクダウンし、結果的にだがキャラバランスが整った感じ!?

日本勢VSアメリカ勢 制するのはどちらだ!?

いよいよ目前に迫った闘劇2012の全国決勝大会。今回は世界各国から参戦する注目選手をピックアップしていこう。

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
■対応ハード：PS3/Xbox 360/PlayStation Vita
■ジャンル：ファイティングアクション
■発売日：発売中
■価格：【PS3/Xbox 360版】4,990円(税込)/【PS Vita版】PS Vitaカード版：4,800円（税込）/ダウンロード版：4,300円(税込)

Text:ふり〜だ

※本記事は2012年7月中旬の情報を元にしています。

TM & © 2011 Marvel & Subs. ©モト企画 ©CAPCOM CO., LTD. 2011, ©CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

最強を誇るアメリカの牙城は崩せるのか!?

『マヴカプ』シリーズといえば格ゲー界では「アメリカ人のゲーム」と言われるほど。他国を圧倒するプレイヤー数とハイレベルなゲームシーンを築いて以降、盤石の体制となっている。もちろん、本作『アルカプ3』においても絶対的な自信と強さを誇っている。しかし、闘劇全国決勝大会は日本国内で開催される大会。これまで『マヴカプ』シリーズは闘劇タイトルに選ばれたことがなかったため、アメリカのプレイヤーがアウェイである日本に乗り込むという構図は初めて。また、我々、日本人以外にも打倒アメリカを掲げる世界各国のプレイヤーたちの活躍も見もの。今回は現時点(7月15日時点)での出場決定者を中心にした、注目プレイヤーを挙げていこう。

闘劇史上最大規模の、海外との対決構造に注目したい『アルカプ3』。

from U.S.A. Filipino champ

Evo2012『アルカプ3』を制した世界最強の王者

アメリカで活躍するプロゲーマーの一人。先日のEvo2012で優勝しており、この結果からも現時点で彼が世界最強の『アルカプ3』プレイヤーというのは間違い無いだろう。

『マヴカプ3』時代から愛用しているマグニートー／Dr.ドゥーム／フェニックス、そして今作で仕上げたマグニートー／ドーマムゥ／Dr.ドゥームという2チームを相手に合わせて使い分けるスタイル。Evoを制した後にも日々トレーニングを続け、その強さは進化し続けていると思われる。現時点で参加権を得ていないものの、海外予選及び当日予備予選参加の可能性は高い。

闘劇でもおなじみのプレイヤー。果たして出場は？

使用キャラ マグニートー/Dr.ドゥーム/フェニックス　マグニートー/ドーマムゥ/Dr.ドゥーム

from U.S.A. Mihe

世界最強のゼロ使いプレイヤー 闘劇では猛威を振るう予感!?

アメリカで活躍するプレイヤー。彼も先日テキサス州オースティンにて開催されたArcadeUFOでの闘劇予選にて出場権を獲得している。本作で最強キャラクターといわれるゼロをメインに据えたゼロ／バージル／ダンテのチーム構成。

世界最強のゼロ使いと名高かった彼だが、先日まで『アルカプ3』のプレイを控えており、Evo2012には不参加。ArcadeUFOでの予選が数日ぶりのプレイだったそうだが、ほかを圧倒して見事優勝して全国決勝大会への出場権を得た。果たして日本ではどんなサプライズを披露してくれるのか、期待したい。

爆発力が脅威に？　ゼロの使い方は要チェックだ。

使用キャラ ゼロ／バージル／ダンテ

from Kuwait Dr.Mysterious

中東代表 今回の台風の目となるか!?

クウェート予選を勝ち抜いたプレイヤーであるDr.Mysterious。チームはウェスカー／ダンテ／バージルとオーソドックスなチームを使用するが、同国での予選をブッチギリの成績で勝ち抜いており、そのプレイスタイルが謎に包まれている。

その名の通り、ミステリアスな存在となっており同国の『スパⅣ』プレイヤー、「Nox2」と同じく隠れた強豪となることに期待したい。

対戦格闘ゲーム熱の盛んな中東の国、クウェートより参戦。その実力は未知数？

使用キャラ ウェスカー／ダンテ／バージル

from U.S.A. Justin Wong

闘劇全国決勝大会の参戦は成るか？「『マヴカプ』の神様」は健在!

アメリカで活躍するプロゲーマー。前作『マヴカプ2』ではアメリカの大会を総ナメにするほどの強さを誇り、『マヴカプ』界の神様とまで言われているJustin Wong。本作でも安定した強さを誇り、Evo2012では見事TOP8入りを果たしている。闘劇全国決勝大会への出場権利は現時点で獲得していないものの、予選への参加意思を表明しているため当日予備予選も含めて参戦してくる可能性が高い。

アシストの出し方やガードスキルの高さなど、『マヴカプ』シリーズの基礎をだれよりもハイスタンダードで使いこなす闘い方は今も世界を魅了している。

神のプレイを成田で目撃することはできるのか？

使用キャラ ウルヴァリン／ストーム／豪鬼　スペンサー／バージル／フランク

速報!!

Evo2012『アルカプ3』、アメリカの「壁」は高かった!?

日本勢が多数参戦するもアメリカ勢が上位支配!

7月6日から8日にかけてアメリカのネバダ州ラスベガスにて行なわれたEvo2012。アメリカでの最大規模を誇るトーナメントシリーズに今年は数十人の日本人プレイヤーが渡米して参戦。また、大会自体の参加者も過去最大規模の参加人数となった。(延べ4000人以上!!)

この中で『アルカプ3』をメインに挑んだ日本人プレイヤーは「ABEGEN」、「Kubo」、「しまださん」、「G.X」、「超」、「まめスパイダー」の6人。このほかにプロゲーマーである「ときど」、「マゴ」、「ももち」といった日本人選手も参戦。

かつてない数の日本人が『アルカプ3』にエントリーしたわけだが、結果はTOP8に残った日本人選手はゼロと厳しいものに。

そしてTOP8は8人中7人がアメリカ人、一人がメキシコ人となった。またもやアメリカの独壇場ともいえる結果になってしまったもののTOP17の「まめスパイダー」選手の大逆転劇や「超」選手のTOP9入りなど、日本人プレイヤーにスポットの当たる瞬間は数多く存在した。

今回のトッププレイヤーたちによる海外遠征は、今後日本のマヴカプシーン全体に何らかの変化をもたらすことは間違い無いと思われる。まずは遠征結果から闘劇全国決勝大会までにどのような進化を遂げるか、上記プレイヤーたちにも注目だ。

決勝戦はFilipino Champの優勝という結果に。やはり『マヴカプ』はアメリカのゲーム なのか?

日本人最高位の「超」選手。闘劇全国決勝大会にも出場するので、リベンジに期待したいところだ。

from JAPAN

JEO

アメリカ強豪プレイヤーも目を見張るモリガン世界級トッププレイヤー

7月1日に東京で開催の「究極人類トーナメント」で全国決勝大会への出場権を獲得。アメリカの強豪ChrisGはJEOの使うモリガンを見て同じキャラを使い始めたという程、モリガンにかけては第一人者。1月開催の有志トーナメント「くぼっずがーでん2」でもシングル戦で準優勝の成績をたたき出しており、本番での活躍にも期待ができる。

特筆すべきは先鋒キャラクターをモリガンとウェスカーで相手ごとに入れ替えるというスタイルを採用している点。日本人プレイヤーの中ではキャラの順序入れ替えを積極的にするプレイヤーは少なく、その点も安定した結果が伴う理由の一つだろう。

世界に通じるプレイを本番で見せてほしい!

使用キャラ モリガン/ウェスカー/ストライダー飛竜

from JAPAN

G.X

日本『マヴカプ』界の父(ゴッドファーザー)豪快なコンボ火力で暴れるか?

7月14日に新潟にて開催された「具志堅祭」にて全国決勝大会への出場権利を獲得。

『マヴカプ2』からハルクを愛用しており、今作でも『マヴカプ3』からメインチームに起用。そのハルク愛は10年以上に及んでいる。

スペンサーからハルクへの豪快なDHCプレイングを中心に、ワンチャンスからのコンボ火力はほかのだれにも引けを取らないチーム力を誇る。

また、初心者向けの対戦会を活発に企画して『マヴカプ3』シリーズの布教活動を続けて来た立役者。彼の元で育ったプレイヤーは多く、付いたあだ名は全父(ゴッドファーザー)。

国内『マヴカプ』シーンを盛り上げた「父」、参戦!

使用キャラ スペンサー/ハルク/Dr.ドゥーム

from JAPAN

Kubo

代名詞の「20割コンボ」を決められるかセオリーを崩した個性的な闘いに注目

7月15日に開催の「京都ケツバト」予選にて出場権利を獲得した闘劇常連のこの男、「Kubo」。

チームの主軸となっているのは世界的に見ても使い手の少ないX-23。

相手キャラの出現時にX-23のLv3必殺技(サイレントキリング)を決める回避困難な連係　通称「20割コンボ」を決めて試合を一瞬で片付ける爆発力が魅力なチーム構成となっている。

三人目のXファクターが強力なゲームシステムを逆手に取った戦略の為、独自のゲームメイクを強いるのもポイントだ。セオリーを打ち破ったスタイルでどこまで勝ち切れるか注目したい。

闘劇の名物男。個性派プレイに期待したい。

使用キャラ バージル/X-23/ダンテ

from JAPAN

まめスパイダー

アメリカを震わせたアメイジングスパイダーマン

全国決勝大会の出場権は現時点で得ていないものの、先日のEvo2012にて『マヴカプ2』からの有名プレイヤー ClockWorkを相手に中堅下位とされるスパイダーマンが一人に追い込まれた状況から見事三人抜きの大逆転を果たし、観衆を興奮の渦に巻き込んだことから一躍人気者に。また、成績もTOP17に食い込む。今最もノリに乗ってるプレイヤーといえるだろう。

当日予備予選に参加する可能性が高い。スパイダーマンのコンセプトチームだがほかのDr.ドゥーム/バージルも高水準で動かせるため、一筋縄ではいかない。

当日予備予選からスパイダーマンが暴れるか?

使用キャラ スパイダーマン/Dr.ドゥーム/バージル

上級者を目指すための必須項目をチェック!

先々月から掲載してきたステップアップ攻略記事は、いよいよ上級編。上級者への階段を登り、闘劇の壇上へ上がらんとする者への必須四カ条を紹介しよう!

ソウルキャリバーV
■メーカー:バンダイナムコゲームス
■ジャンル:武器対戦格闘
■対応機種:PlayStation3、Xbox 360
■発売日:2012年2月2日
■対象年齢:CERO D

©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
Text:おおさか

上達の課題を徹底分析!

世界規模の格闘ゲーム大会である「EVO2012」において、日本代表「Shining Decopon」(デコポン)選手が並み居る強豪を抑えて見事優勝!

その興奮冷めやらぬ8月、ついに開催される闘劇2012決勝大会。今回はその直前号ということで、壇上を狙うための必須四カ条を徹底分析するぞ。上級者は中級者と何が違うのか、どう考えているのかを知り、自分の戦略に取り入れていこう!

接近戦での立ち回りのコツを大分析!!

距離の取り合いも重要。立ち位置が勝敗を分ける。

闘劇2012 壇上を目指す者への四カ条

- 一、ジャストガードを狙うべし!
- 一、ガードバーストを狙うべし!
- 一、技後の距離を把握すべし!
- 一、互いの陣地を常に意識すべし!

前号までに紹介してきた戦術を丁寧に詰めるだけでも、かなり勝負できる本作。しかしそこから頭一つ抜け出すには、上記の四項目が必要だ。ゲージ管理と距離把握能力を磨き、局地戦での読み勝ちだけでなく、大局的な勝利を重視しよう。

一、ジャストガードを狙うべし

ジャストガードとは

ジャストガード(以下、JGと表記)はⒼボタンを一瞬だけ弾いて、ノーガード状態になった瞬間に相手の攻撃を受けると成立する強力な防御手段。当然、失敗すれば攻撃をくらうリスクがあるが、成功すればこちらの硬直が一定時間になり、間合いも離されなくなるため、普段は決まらない大ダメージの確定反撃が狙える可能性が出てくる。

注意すべき点としては、JG成功時の状況は相手の技に依存することが挙げられる。自分の硬直は一定なので、大技をJGするほど狙える反撃は大きくなる。また、JG失敗時は一定時間再JG不可能な時間帯が設けられていることにも注意したい。タイミングを絞って狙う必要があるわけだ。

2種類のジャストガード

JGの狙い方には主に2種類ある。一つは、発生の遅い技や多段連係の後続技に対するJG。相手の攻撃を目で確認して狙うもの。もう一つは俗に「仕込みJG」と呼ばれるテクニックで、相手が攻撃を打ち返してくるであろうタイミングを想定して、とりあえずJGの入力をその時間帯に入れておくというものだ。

前者はJGの標準的な使い方。特にキャラ対策の一環として、連係の2段目をJGすることは多くの人が使っているものだろう。後者は不利状況でガードするときに、セットで入力しておくと便利な防御法。比較的低リスクながら相手の攻めにリスクを負わせることができるので、この機会に練習してみよう。

JGに成功すると自分のクリティカルゲージが増加するので、特に試合前半は狙いたい。

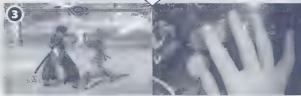
どちらのJGも、相手の様子をうかがってしまうため投げに弱い。投げ抜けも一緒に入力しよう。

仕込みジャストガードを狙ってみよう!

接近戦の小技などをガードされて攻守が入れ替わるときがJGの仕込みどころ。相手が出してきそうな技を想定し、それが自キャラに接触する直前のタイミングにJGしておこう。読みが外れてもいいように、JG受付時間後は再度ガードに戻そう。

① スキの小さなけん制をガードされたときなどは、仕込みJGの格好の機会だ。

② 親指ガードの人は、相手の攻撃が来る一瞬前に人差し指でⒼを弾いておこう。

③ JGの受け付け時間終了後に再度ガードに戻せば、遅い攻撃にも対応できる。

- ゲージを増やすためにもJGは常に狙え!
- 目で見てのJGだけでなく接近戦の仕込みJGも要練習!
- 投げに弱いのは通常のガードと同じ。投げ抜けも意識しておけ!

SC MEMO **闘劇に参加する海外勢の動向:**闘劇では海外枠も多数設けており、国際色豊かな大会になりそうだ。特に注目はシンガポール勢。東京予選大会に単身乗り込み優勝した「Shen Yuan」(ジークフリート)は既に青切符を所持。EVO2012準優勝の「Shen Chan」(セルバンテス)は、筆者の聞くところによると中国の予選に参戦する予定だという。この両選手は優勝戦線に必ず影響を与えるだろう。

一、ガードバーストを狙うべし！

第三のガード崩しに注目！

下段や投げ技に続く第三のガード崩し手段がガードバースト。これを起こすには相手のガード耐久値を減らす必要がある。縦横でいえば縦、発生でいえば遅い技の方が耐久値を減らしやすい。これらの技は避けられやすい代わりにガード耐久値を削りやすいわけだ。横斬りのけん制で足が止まった相手に狙うと効果的。

いよいよガードバーストするというときは、硬直の小さな技を使うこと。相手の硬直は一定なので、スキの大きな技だとコンボが入らない。どのコンボが入るか事前に確認しておこう。

戦略的に運用しよう

ガード耐久値はバトル（ラウンド）をまたいで継続するため、試合全体を視野に入れて戦略的にガードバーストを狙っていくことが重要になる。

ゲームプランの一例では、こちらが有利な状況で相手がガードすると読んだとき、まだ試合の序盤であれば中下の二択で攻めずにガード耐久値を削れる技を優先的に使う、というのもいい手だ。試合後半になると相手はガードできなくなり、仕方なしに暴れてきやすい。それをスカしたりカウンターを取ったりして、本命のコンボを決めよう。

仕込みJG対策にもなる！

仕込みJGを狙う相手と分かったら（写真下）、次からはタイミングを外して遅い技を打つ（写真右）。相手はJG有効時間が過ぎているため、ガードするしかない（写真右下）。

- 守りが固くて体力が奪えない相手からはガード耐久値を奪え！
- 耐久値削り技とガードバーストさせる技をそれぞれ選んでおけ！
- ガードバーストを意識させて手を出させるのも重要！

一、技後の距離を把握すべし！

有利不利と距離の関係

他の格ゲーよりも距離が変化しやすい本作では、技後の有利／不利も距離抜きには語れない。「有利なら近距離が望ましく、不利なら遠距離が望ましい」というのが本作のセオリーなので覚えておこう。

例えば自分が不利でも距離が遠い場合、その場から相手の投げが届かないので、相手は二択を仕掛けるためには前進しなければならない。そこに暴れを通すことができるぞ。また、距離が遠ければ相手の技をより回避しやすくなる。つまりスカ確を狙いやすくなるというわけだ。

ガードバックを積極利用

不利な状況でも距離が遠ければ暴れやスカしを狙いやすい。ということは、そんな状況を自分から能動的に作り出せば大ダメージコンボを決めるチャンスが増えることになる。

自分のキャラの技を相手にガードさせたとき、どのくらい距離が離れるかあらかじめ調べておこう。不利の度合いと距離の加減によっては、絶好の暴れ・スカしポイントかもしれないぞ。ガードバックの大きな技でけん制し、有利だと思って手を出してくる相手のミスを誘うことで、プレッシャーを与えていこう。

自分から攻める場合も距離に要注意。例えばナイトメアのグリムストライド中Ⓑをガードすると、距離が大きく開く。

慌ててその場から技を出すと距離が遠いので空振り！　致命的なスキを晒してしまう。

こんな状況では、有利な状況を生かして技を振らずに距離を詰めていくのも重要な選択なのだ。

- 有利なら近距離が望ましく、不利なら遠距離が望ましい！
- ガードさせてどのくらい距離が開くか自キャラの技を調べよ！
- 距離が開く技はガードされたらむしろ大チャンスと心得よ！

一、互いの陣地を常に意識すべし！

相手を追い詰める過程

壁コンボやリングアウトが勝敗に直結する本作では、リング上での位置取りが勝利に不可欠。相手を端に追い込むまでの立ち回りを身に着けないと、上級者には勝てないぞ。

まずは常に細かい横移動をして、相手がリング中央に戻れないよう自分の身体で道をふさいでおく。有利な状況を得たら、二択を仕掛けるより位置取りを修正する方が効果的なケースは多い。ダウンを奪ったら相手の横転を警戒。中央に戻れないよう横転にヒットする技で起き攻めして、リングの端へ追い込んでいこう。

追い詰めた後の攻め方

相手を首尾よく端へ追い込んだら、今度はあまり距離を詰め過ぎないように注意しよう。距離が近過ぎると、相手が一歩横移動しただけで大きく角度が変わって逃がしてしまうし、後方に飛ばす技で逆転リングアウトという危険性もあるためだ。

目安は自分の横斬りが当たる有効射程。この分だけ距離を取れば相手は逃げるスペースが無くなるので、安全確実にとどめを刺すことができるのだ（右カコミの図を参照）。スキを見せた相手に、思う存分壁コンボをたたき込んでやろう。

図解：ステージ端はこう攻めろ!!

※対戦中のキャラを上から見た模式図。扇形は横斬りの有効射程を示す。

この距離なら相手は逃げる余裕が全く無い状態。

反対にこれは逆転可能な状態。前に出過ぎないこと

- 局地的な二択より、位置取りを重視するのが勝利の近道！
- 常に自分が中央を取るようにし、相手を端へ追い込め！
- 追い込んだら少し距離を取り、逆転を許さないよう倒し切れ！

SC MEMO　**闘劇に参加・観戦するときは:** 闘劇2012は初の野外フェス方式となるため、非常に暑い中での開催となりそうだ。直射日光を避けるための工夫を忘れないようにするとともに、絶対に水分補給を怠らないようにしよう! 当日予選は例年早朝からの開始となるが、今回の会場は各種交通機関からやや遠いので交通手段は必ずチェックしておくようにしよう。

NESiCAxLiveのNew&Hotなゲームを大攻略!!

ネシカクロスライ部

ラナンキュラス　花京院アナスタシア　ロベリア・エリヌス　松葉ぼたん

NESiCAxLiveのホットなトピックをお届けする新コーナーが始動! 今回は配信が始まったばかりの「赤い刀 真 for NESiCAxLive」の超特大特集。「知りたい」情報を網羅したお役立ちデータ&攻略だ。

©CAVE Interactive CO.,LTD. ©TAITO CORPORATION 2010, 2012 ALL RIGHTS RESERVED.

今月の部活動担当
リナリア・スターチス
シューティングゲームが得意な11歳。クールだけど、ちょっと人見知りで天然なところも!?

赤い刀 真　for NESiCAxLive	
■メーカー	：ケイブ
■ジャンル	：横スクロールシューティング
■操作方法	：1レバー＋4ボタン
■配信日	：配信中(2012年7月24日)
■システム名	：NESiCAxLive(TAITO Type X2)

新たな資源"祈導石"の発見により急成長を遂げた近未来国家・帝国。その兵器部隊・十干と反乱軍・月華の激闘を描いた『赤い刀』がNESiCAxLiveで再誕!

Text:C・LAN

月華と十干たちの、真の血戦がいま始まる!

本作のベースとなった『赤い刀』は、2010年8月から稼動しているケイブの横スクロールシューティング。通常の戦闘機と、一時的に敵弾に対して無敵になる幻忍という2つの形態を使い分けるシステムが特徴。同作品は2011年5月にXbox 360に移植され、この際にグラフィックが高解像度で描き直されている。さらに、大幅にアレンジを施した"赤い刀 真"がメインモードとして追加された。本作はこのモードにさらなる再調整を加えたものだ。まずは『赤い刀』と何が違うのかをチェック!

2004年の『虫姫さま』から連なる、ケイブの自社基板を使ったアーケードシューティングは『怒首領蜂最大往生』でひとまず終わりとなるようだが、今後はNESiCAxLiveでの配信が中心になる?

単なるバージョンアップじゃない!　『赤い刀』からの進化

ケイブシューティングのアレンジ版と言えば『Ver1.5』や『ブラックレーベル』が思い浮かぶが、本作はそれらとは根本的に異なる。NESiCAxLiveに対応した解像度でグラフィックが描きなおされ、圧倒的に美しいグラフィックで楽しめることが魅力だ。そのほか、右に挙げたような違いがあるので、前作を遊んでいた人はしっかり目を通しておいてほしい。

16:9のワイド画面に完全対応!

画面比率も従来の4:3から16:9のワイド画面に。システムが変更されたこともあり、プレイ感覚は大きく変わっている。

CHECK 1　ゲームシステムを一新!

ゲームシステムは祈導ゲージ周りの仕組みこそ残っているが、ガラリと違うものになっている。敵が出す"鋼アイテム"と"刀アイテム"を回収し、それぞれ専用の攻撃を放てる。詳細は111ページ以降を参考のこと。

CHECK 2　渓谷ステージを追加!

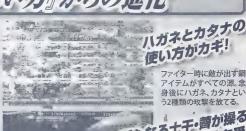
『赤い刀』は全6ステージだったが、本作では1面増えて全7ステージ構成となっている。従来のステージ4と5の間に、帝国への侵入経路となる渓谷のステージを挿入。ボスも完全新規のキャラクターが登場する。

CHECK 3　演出を強化!　真EDも収録!

グラフィックが向上し、演出面も強化されている。代表的な例として、ボスと戦う前に一瞬だけカットインが表示されるようになっている、また、ある条件を満たすと6人が総出演の真エンディングが見られる!?

ハガネとカタナの使い方がカギ!

ファイター時に敵が出す鋼アイテムがすべての源。念身後にハガネ、カタナという2種類の攻撃を放てる。

新たなる十干・薺が操る巨大念送兵器が待ち受ける!

ボスの薺は、菫が寝返った後にその後釜として十干に抜擢された幹部。菫に深い憎悪を抱いている。

ボス戦の直前にカットインが挿入!

操作キャラクターとボスのフェイスがにらみ合うように表示される。戦いの雰囲気を盛り上げてくれる。

自機の状態と性質を理解しよう ゲームシステム解説① 基礎編

ここからは『赤い刀 真』のゲームシステムを詳しく解説していく。まずは基礎編として、従来の『赤い刀』と共通する要素を中心に見ていこう。操作は8方向レバー＋4ボタン仕様で、ボタンはショット、ボム、連射ショット、念身。ボタン配置は2種類から選択できる。

ゲージシステム

ライフゲージと隣接している緑のバーは、"念身"に必要な祈導ゲージ。両ゲージは連動しており、ライフが減るほど祈導ゲージは長くなる。

二つのゲージは共用

ライフゲージ　祈導ゲージ
1本1600　初期値3200

ファイター形態で敵弾や敵に当たるとライフが1減少する。

ディフェンスモードとアタックモード

本作のショット形態は2つのモードがあり、これらを使い分けて戦うことになる。システマチックな名称が付けられているが、分かりやすくいえばディフェンスモードが連射ショット、アタックモードが低速レーザーである。移動速度や攻撃力だけでなく、出現アイテムも異なる。

ディフェンスモード

攻撃力は低いが、素早く移動しながら攻撃できるのが強み。鋼アイテムが出現する。

アタックモード

攻撃力が高めで、幻聖魂（オプション）が固定されるのが特徴。祈導アイテムが出現。

ファイター形態と幻忍形態

『赤い刀 真』の自機はファイター（戦闘機）形態から始まるが、祈導ゲージに残量があれば念身して幻忍形態に切り替え可能。幻忍時は敵のレーザーに対して完全無敵になるほか、ミスをしても祈導ゲージが一定量減少するだけで、ゲージがゼロになるまで肩代わりしてくれる。

ファイター形態　幻忍形態

中央の丸い部分が自機の当たり判定。鋼アイテムと祈導アイテムをためて難所に備えよう。

幻忍時はショットが強化されるほか、ハガネ、カタナという強力な特殊攻撃を繰り出せる。

機体のモード別・形態別の性能と特徴

ファイター・ディフェンスモード

移動速度	速い	攻撃力	低い
オプションの動き		自機をトレース	
出現アイテム		鋼アイテム	
鋼アイテム出現条件	敵に接近して攻撃する／敵を破壊する／オプションを敵に接近させて撃ち込む		

ファイター形態のディフェンスモードは高速で動きながらショットを掃射できるため、ザコ敵への対応に向いている。鋼アイテムの回収効率を突き詰めると、できる限り敵に接近する必要が出てくる。

ファイター・アタックモード

移動速度	遅い	攻撃力	高い
オプションの動き		決まった位置に配置	
出現アイテム		祈導アイテム	
祈導アイテム出現条件	敵を破壊する／オプションを敵に接近させて撃ち込む		

ファイター形態のアタックモードは攻撃力が上がり、幻聖魂が固定される。移動速度が遅いため弾避けに集中しやすいが、弾速の遅い敵弾ばかりではない。危ないと思ったら解除し、大きく動いてかわそう。

幻忍・ディフェンスモード

移動速度	速い	攻撃力	低い
出現アイテム		鋼アイテム	
鋼アイテム出現条件		敵に接近して攻撃する／敵を破壊する	
特殊攻撃		アタックモードに切り替えるとハガネを撃ち出す	

幻忍時もディフェンスモードなら鋼アイテムを集められる。祈導ゲージが十分にあり、ハガネが少ないときはこの状態で補うといい。ここからハガネ→カタナと連続で攻撃できるため、最も安全な状態と言える。

幻忍・アタックモード

移動速度	遅い	攻撃力	高い
出現アイテム		刀アイテム	
刀アイテム出現条件		敵を攻撃する／敵を破壊する（撃ち返し弾が発生）	
特殊攻撃		念身を解除するとカタナを撃ち出す	

幻忍形態のアタックモードは、敵の破壊や撃ち込みで刀アイテムが出現。その量は装填中のカタナの数に比例し、0本時は出現しない。敵破壊時には撃ち返し弾が発生するので、囲まれたら発射しよう。

アイテム

本作のアイテムはここに挙げた5種類に大きく分けられる。このうち、最も重要なのはファイター形態での鋼アイテムと祈導アイテム。これらでたまるハガネと祈導ゲージが攻撃の起点になるので、回収効率を高めるように意識しよう。ボムアイテムは1機（ライフ1つ）につき3発所持し、ステージ3～6のボス前で出現。

ボムアイテム

ストックを消費し、画面全体にダメージ。取得時に"全体弾消し"効果あり。

オートボム
残ライフ1以下で残ボムがあるときに被弾すると、全ボムを消費してオートボムが発動。

スコアアイテム

スコア稼ぎの源になるアイテム。カタナでの攻撃で出現する特大が重要。

サイズ	スコア	出現条件
小	(1000＋HIT数) pts	ハガネでの弾消しor撃ち込み
中	(5000＋HIT数) pts	カタナでの弾消し、全体弾消し時
大	(10000＋HIT数) pts	特大出現後に30フレーム経過
特大	(10000＋HIT数)×3pts	カタナでの敵破壊or撃ち込み

祈導アイテム

祈導ゲージの元。アタックモード時に右の条件を満たすと出現する。

サイズ	回復量	出現条件
小	7	近接撃ち込み
中	15	ザコ敵破壊、敵レーザーのアイテム変換
大	60	通常敵破壊

鋼アイテム

ディフェンスモード時に出現するハガネの元。50個でハガネ1つになる。

	遠距離破壊	近距離破壊
ザコ	5	9
通常敵	30	34

祈導アイテムと同様に、敵がレーザーを発射中に破壊するとアイテム変換される。

刀アイテム

カタナの元。幻忍アタックレーザーでの敵破壊、および撃ち込みで出現。

幻忍アタックレーザーでの敵破壊時に出現
出現数＝装備カタナ数×2

装填数が多いほど増やしやすい。0本のときは、撃ち込みでまずは1本にしよう。

ハガネとカタナを使いこなそう! ゲームシステム解説② 応用編

このページではシステム応用編として、『赤い刀 真』ならではのシステムを解説していこう。具体的にはハガネ、カタナについてだ。これらはいずれも幻忍専用の特殊攻撃で、ヒットした敵にダメージを与えつつ敵弾を消す効果がある。ハガネとカタナを使いこなすことは、クリア重視でもスコア重視でも重要なポイントなので、しっかり覚えておこう。

ハガネ 鋼アイテムを集めて念身!

ハガネは、ディフェンスモードで出現する鋼アイテムを集めると装填される特殊攻撃。一つ以上のハガネを装填している状態で、幻忍でアタックモードにする(ショットボタン長押し)か、念身を解除すると射出される。ハガネが敵か敵弾に触れると低速化し、周囲を巻き込みながらダメージを与える。このとき、敵にヒットしたハガネと同じ数だけのカタナが装填される。不発には十分注意しよう。

ハガネがヒットせず飛び去ってしまったときや、敵弾にしか触れずに消えたときはカタナを装填できない。撃つタイミングをよく吟味しよう。

ハガネの装填

鋼アイテムでハガネがストックされると、ファイター形態は自機の周りに炎のようなゲージが灯っていく。幻忍形態はそのまま装填される。

ハガネの特徴

- ●最大で16個までストックおよび装着可能
- ●念身アタックモード時、念身解除時に発射
- ●一直線に射出され、弾消し効果と若干の攻撃力を持つ
- ●敵か敵弾に当たると減速するが貫通性能が付加され、一定時間後に消滅する
- ●敵に当たると、ハガネ1つにつきカタナが1本生成される

ハガネで攻撃時の出現アイテム

ハガネには弾消し効果と若干の攻撃力はあるものの、本命となるカタナの前準備という意味合いが強い。弾消し時、および敵への撃ち込み時にスコアアイテム(小)が出現する。

攻撃の種類	出現アイテム
弾消し	スコアアイテム(小)
ファイターで敵破壊	鋼アイテム
幻忍で敵破壊	刀アイテム
敵への撃ち込み	スコアアイテム(小)

貫通性能と弾消し効果を持っているため、敵弾の多い難所に合わせてボム感覚で使っていくといい。なるべく多くのカタナを装填したいところ。

カタナ 敵密度の高い場所へ突き刺そう!

カタナは刺した敵に大ダメージを与えるだけでなく、スコア稼ぎにも密接に関係している本作を象徴する特殊攻撃。敵に刺さると低速化しながら貫通し、その間ダメージを与えながらスコアアイテム(特大)が出現し続ける。なお、機体によって射出方向にバリエーションがあり、それぞれ固有の操作で角度などを調整できる。ステージ道中、ボス戦を問わず役立つ機会が多いので有効活用していきたい。

カタナは念身を手動で解除すると発射される。被弾や時間の経過で祈導ゲージが無くなり、自動的に解除された場合は無駄になるので注意。

カタナの装填

カタナは幻忍時の自機周辺に装填され、刀アイテム30個でカタナ1本が生成。16本装填時の刀アイテムはスコアアイテム(中)×2になる。

カタナの特徴

- ●最大で16本まで装着可能
- ●念身を手動で解除すると発射される
- ●一直線に射出され、弾消し効果と高い攻撃力を持つ
- ●画面外に消えるまで、敵弾と敵を貫通し続ける
- ●画面内のカタナの本数が多いほど、敵破壊時に出現するスコアアイテムの数が多い

カタナで攻撃時の出現アイテム

カタナは唯一スコアアイテム(特大)を出現させられる。一度に刺す本数が多いほど、出現数も多い。

攻撃の種類	出現アイテム
弾消し	スコアアイテム(中)
敵破壊	スコアアイテム(特大)
敵への撃ち込み	スコアアイテム(特大)

スコアアイテム(特大)の性質

スコアアイテム(特大)はカタナが刺さっている場所から発生し、30フレームが経過するとスコアアイテム(大)に変化してしまう。そのため、カタナを発射したら追いかけるように移動し、なるべくアイテムの発生源に近い場所を維持しよう。

一度に刺した本数が多いほど、弾消し効果も高くなる。カタナが少ないときは無理は禁物だ。

キャラクター&搭乗機解説

本作の自機は3機体あり、それぞれ特殊戦闘機シェイクヴォルトのパイロットである祈導人(きどうびと)と、祈導人が祈導刀で命を殺めて強大な力を得たパートナー・幻忍(げんにん)の二人一組で戦いに挑む。各機体の性能は『赤い刀』を踏襲しているが、本作ではハガネとカタナの挙動も機体ごとに異なっている。

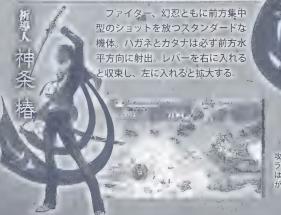
祈導人と幻忍が二人一組で出撃!

6人のキャラクターは、もともと西園寺芭蕉の支配下にある十干であったが、人の命を軽んじる芭蕉のやりかたに異を唱え、実子の西園寺桔梗を中心に決起。反乱軍・月華を結成した。だが帝国と戦うため、桔梗たちは帝国と同じく血晶刀を生み出してしまう

壱号機 金盞花

祈導人 神条椿

幻忍 朝霞菫

ファイター、幻忍ともに前方集中型のショットを放つスタンダードな機体。ハガネとカタナは必ず前方水平方向に射出。レバーを右に入れると収束し、左に入れると拡大する。

攻撃力と足回りのバランスがいい。まずはこの機体を使うのがオススメだ。

プレイ方針に関係無く、覚えておきたい重要フィーチャー

ステージ攻略に入る前に、覚えておきたいテクニックや知識を掲載。まずはハガネとカタナの性質を覚えて、しっかり使いこなすことが先決。難解に見えるかもしれないが、実際に遊んでみれば意外にシンプル。『赤い刀』より念身時の無敵感は薄くなったが、攻撃力とそう快感はアップ。弾消し性能も高いのでむしろ安全に進めるぞ。

基本的な攻略の流れ

祈導ゲージと鋼アイテムを貯める!

念身の前準備として、祈導ゲージとハガネが必要。モードを切り替えながら、祈導石と鋼アイテムを回収だ。

念身して発射してカタナを装填!

祈導ゲージとハガネが適度にたまったら、念身してハガネを発射。敵にヒットさせてカタナを装填!

カタナを発射して攻撃&スコアアップ!

カタナの本数が足りない場合は、アタックレーザーで撃ち込み刀アイテムを回収。敵配置に合わせて撃ち出そう!

鋼アイテムを効率よく集めるには?

鋼アイテムはディフェンスショットでの撃ち込みと敵破壊で出現するが、下記のことを意識すれば回収量が飛躍的に高まる。効率よく集めて、ハガネ→カタナのサイクルを早めていこう。

ディフェンスモードの接射が基本

111ページにもあるように、鋼アイテムは近距離(120ドット以内)で敵を破壊すると出現量が四つ増える。敵が大量に出現するシーンでは、距離によってハガネに大きな差が生じる。

祈導ゲージがMAXで出現量大幅アップ!

祈導ゲージがMAXになると"アイテムブースト"が発生! 敵に接近して撃ち込んだ際の鋼アイテムの出現量が大幅に増加する。祈導ゲージが満タン近くならば、ため切ってしまおう。

祈導ゲージがMAXになると、緑のリングが回転するような独特のエフェクトが目安。右のレーザーリチャージと併用しよう。

敵のレーザーを回復に利用する

一部の大型敵や中ボス、ボスが放つ赤いレーザーは、特殊な性質を持っている。ファイター時は触れてもすぐにミスにはならず、ライフが削られるだけで済む。このとき、祈導ゲージが1600まで回復する。幻忍時のディフェンスは鋼アイテム、アタックは刀アイテムが出現。また、敵がレーザーを放っているときに破壊すると、自機の状態によって各種アイテムに変換される。

ファイターで被弾して祈導ゲージ回復

祈導ゲージをカタナなどで使い切り、一瞬だけレーザーに被弾。祈導ゲージを回復だ。

中ボスとボスはレーザー発射中に撃破

ボスはレーザー発射中に倒してアイテムを回収。ハガネは面の持ち越し不可能だ。注意!

地味だが重要! アイテムコンボ

鋼アイテム、刀アイテム、スコアアイテムのいずれかが出現時は、画面左端のコンボタイマーが満タンになる。これがゼロになる前にいずれかのアイテムを再度出現させると、ヒット数(コンボカウンター)を増やしながら維持できる。スコアアイテム取得のたび、ヒット数と同じスコアが加算されるため、いかに途切れさせないかがスコア稼ぎのポイントになる。

中ボスの前後は特にヒット数が切れやすい。ディフェンスモードでザコ敵をゆっくり撃ち、うまくつなぎに利用しよう。

コンボカウンター増加値

アイテムの種類	増加値
祈導アイテム出現	0
鋼アイテム出現	+1
刀アイテム出現	+1
スコアアイテム出現	+2

祈導アイテムとボムアイテムの出現時には、コンボタイマーが回復しないので注意しよう。

弐号機 胡蝶蘭

祈導人 西園寺牡丹

幻忍 西園寺桔梗

幻聖魂のショットが敵を自動的にサーチするため、敵の正面に居なくても攻撃できるのが強み。ハガネとカタナはレバー入力の反対側に発射。ニュートラル時は前方に放つ。扱いが難しいが使いこなせば強力だ。

幻忍アタックレーザーは、刃状の弾を射出する渦を任意の位置に配置可能だ。

参号機 八重桜

祈導人 小早川紫苑

幻忍 真田鈴蘭

参号機は広角のショットを放ち、広範囲をカバー。移動速度は遅いが、アタックモード時にはあまり下がらない。ハガネとカタナはハの字になっているが、レバーを左右どちらかに入力すると内側に向けられる。

ディフェンスモードの足の遅さだけがネック。逆にここに慣れてしまえば快適だ。

最終ボスまでバッチリフォロー！　目指せ1コインクリア！

ステージ攻略

ここからは、全7ステージをポイント攻略していこう。オススメのカタナ使用ポイントも合わせて掲載。ハガネとカタナの弾消し効果を活用して、1コインクリアーを目指そう！

STAGE 1 帝国上空

血の定め、刀の定め

椿「この刀が何もかも変えてくれる。
俺はもう過去を振り返らない、そう決めたはずだ。
華、俺に力を貸してくれ！　師範を止めるんだ」

前半は後方に陣取って祈導ゲージを満タンにしてアイテムブーストを発生させ、鋼アイテムを回収していこう。ハガネを16個ストックしておき、中ボス前の斜めスクロールでカタナを装填。中ボスにカタナを刺そう。後半もボス戦に備えて祈導ゲージをためておこう。

ハガネが少なくても、敵が多ければ幻忍アタックレーザーでカタナをガンガンストックできる。稼ぐ場合はこの効率が重要だ。

カタナ推奨ポイント

最低限、中ボスには使っていきたい。気持ち早めに刺し、そのまま追いかけよう。

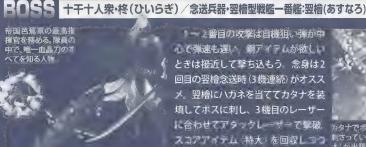
SUB BOSS

巡洋攻撃艦・富士茨（ふじいばら）

出現と同時にカタナを刺そう。本数が多ければほとんど攻撃されること無く瞬時に撃破可能だ。

BOSS 十干十人衆・柊（ひいらぎ）／念送兵器・翌檜型戦艦一番艦:翌檜（あすなろ）

上下に出現する翌檜に合わせてカタナで撃破しリチャージを狙え！

帝国色猿軍の最高指揮官を務める。隊員の中で、唯一血晶刀のすべてを知る人物。

1～2番目の攻撃は自機狙い弾が中心で弾速も遅い。鋼アイテムが欲しいときは接近して撃ち込もう。念身は2回目の翌檜念送時（3機連続）がオススメ。翌檜にハガネを当ててカタナを装填してボスに刺し、3機目のレーザーに合わせてアタックレーザーで撃破。スコアアイテム（特大）を回収しつつ祈導ゲージをリチャージしよう。

カタナでボスを形態破壊、または完全破壊すると、刺さっていた本数に応じた量のスコアアイテム（特大）が出現。同時にレーザー変換を活用し、祈導ゲージを回収する。ボス戦はこれを基本にしよう。

STAGE 2 湖畔

月夜に泣いて

紫苑「まさか、こんな事になるとは思わなかった。
この酷な代償に私は自分を見失いそうだった。
でも、それじゃいけないんだ。鈴の決心、無駄には出来ない。やってやるわっ！」

祈導ゲージが満タンなら、最初の列車にカタナを使うのがオススメ。最初の装甲列車を上→中央と破壊したら念身してハガネを射出。アタックレーザーで不足分を補充し、2車線の装甲列車を引き付けて発射しよう。中ボス撃破後の河川では大型機や大型船が激しい攻撃を仕掛けてくる。ここも念身で乗り切ろう。

カタナ推奨ポイント

中ボスでレーザー被弾+鋼アイテムリチャージ。中型機ラッシュで念身し、ザコヘリの2群目に発射せよ。

祈導ゲージは大型機のレーザー被弾で回復してハガネをためる。大型船2機と列車を巻き込むように放て！

SUB BOSS

七六式軌道重砲車・轟羅（ごうら）

祈導ゲージを少しだけため、あとはひたすらディフェンスショットでハガネを回収。ピンクの大きめの丸弾に合わせて念身→ハガネ→カタナ。

BOSS 十干十人衆・秋明菊（しゅうめいぎく）／念送兵器・重爆撃機:戒星（かいせい）

レーザーは正確な自機狙い　発射音を聞いたら上下にかわそう

石楠花に好意を抱き、彼を悩ます妹の鈴蘭を憎む。血晶の大量摂取で力を生む。

第一形態は後方に位置し、上下の動きを中心にかわそう。第二形態の戒星は爆弾をしっかり破壊。斜め出現時はアタックモードで攻撃し、祈導ゲージを満タンにしてからハガネをため始める。後方出現時に念身一カタナで撃破だ。最終形態はファイターで確実にリチャージが堅実。

第一形態でボスフィニッシュボーナスを狙う場合は、ザコヘリにハガネを撃ち込みカタナを装填。

最終形態のレーザーは自機狙い。発射音を聞いて上下に動いて回避し、広角弾の間を抜けよう。

STAGE 3 採掘基地

修羅の心

鈴蘭「はっ！この温もりは兄さんの気だ、分かる。
やっと会えるんだ、絶対に連れて帰るわ。
もう世界も兄さんも私が護るんだから」

前半に出現する大型輸送機（地上）は、画面外無敵を利用してカタナを早めに刺すと稼げる。中ボスはレーザーを撃つタイミングが遅いため、早めに倒して早回しのザコで祈導ゲージをためるのも手。中ボス後はザコ戦車と中型機にカタナを使い、レール砲台地帯を抜けた直後の大型機とザコ戦車を巻き込むように、再度カタナを使おう。

カタナ推奨ポイント

開幕上部から来るザコヘリと地上敵でハガネを回収。前方から来るザコヘリの2編隊目にカタナを合わせる。

レール砲台地帯でハガネをため、終盤の大型機でカタナを装填。前方から来る大量のザコ戦車に放とう。

SUB BOSS

大型戦車：鎧門（かいもん）

弾速は遅いが弾数は多いため、接近し過ぎは危険。リチャージを狙う場合は、ダメージを与え過ぎないように注意しよう。カタナは上下の砲台も巻き込むようにするといい。

この攻撃がかわしにくいので念身推奨

BOSS 十干十人衆・石楠花（しゃくなげ）／念送兵器・重装甲列車：龍豪（りゅうごう）

第二形態のバラマキ弾に要注意！

第一形態は後方で撃ち込み破壊。第二形態の龍豪1回目（斜め）は画面左下か左上に陣取り、青弾に着目すると避けやすい。垂直にボムを撃ってもいい。2回目（垂直）でハガネをストックし、レーザーに合わせてカタナで撃破。最終形態は秋明菊と同様にレーザーリチャージを狙おう。

本名は真田青桐。血晶刀に魂を奪われ記憶を失い、妹の鈴蘭に深い傷を負わせた。

この面からボス前にボムが出現。しばらく泳がせて取得すれば、弾消ししつつ少しだけ稼げる。

第二形態の龍豪（斜め）の攻撃が最も厄介。なるべく小さな動きでかわすことがポイント。

STAGE 4 海洋基地

俺は俺の義を通す

菫「師範がいる、私を待っている。悲しいけれど逃げない。
絶対に勝つの、勝たなければならないの。
椿さんの未来の為にも……」

開幕のザコ潜水艦は小さな弾をたくさん撃ってくるため、後方に居ると押されてしまう。前に出で大きく上下に動きながら処理しよう。特攻魚雷のレーザーを鋼アイテムに変換し、移動砲台地帯でカタナを使うといい。中ボスを倒した後は、針弾をばらまく中型機と、耐久力の高い飛行船が強敵。これらに念身を合わせていくといい。

カタナ推奨ポイント

1機目のレール砲台をギリギリまで引き付けてカタナを発射。1回ですべてのレール砲台を破壊できる。

中ボス撃破後、中型機ラッシュに合わせてカタナを発射。ここ一帯はサイクルを早めて、回数を重視。

SUB BOSS

潜水母艦：粗樫（あらかし）

全方位に青弾をばらまく攻撃に合わせてカタナを刺すのがオススメ。なお、この中ボスは上下に動くため、ハガネが空振りしやすい。上に動いた後に停滞したところを狙おう。

レーザーリチャージで

BOSS 戦鬼・柊（ひいらぎ）／念送兵器・航空母艦：白樺（しらかば）

**視点をどこに置くかがポイント
攻撃が激しいがリチャージも楽**

第一形態は念送ザコに注意。幻聖魂を上か下に出して、最後尾付近で戦おう。その次の攻撃でレーザーを放つので、祈導ゲージを回収しつつ形態破壊。第二形態は白樺の攻撃が始まるまで、ひたすらボスに接射してハガネを装填。レーザーリチャージで形態破壊する。最終形態も同様だ。

一度敗れたため、妻の命を奪ってより強大な力を得た柊。大振りの血晶刀を使う

白樺出現後、しばらくの間は攻撃が手薄なため、ボスに密着してガンガンハガネをストック！

この攻撃は垂直方向の針弾に注目しながら、上下に小さく動き続けて赤弾もかわすのがポイント。

STAGE 5 渓谷

散り逝く者たち

椿「刀が、景光が反応している。しかしこれは………」
牡丹「私のも光っているわ！」紫苑「かなり危険だって事ね」
椿「昇竜華！菫の持つはずだった刀、しかし、いったい誰が!?」

前半では、広角の高速弾を放つ大型砲台に要注意。後方でかわすのが苦手なら、念身をこまめに使って少量のハガネ→カタナで対処していこう。ただし、中ボスまでにある程度の祈導ゲージとハガネを持っていきたい。中ボス後は山を登る展開になり、頂上にはやぐらのような建造物がある。これは画面外無敵で稼げるとともに、リチャージでアイテムも回収できるオイシイポイント。頂上は茶色い重戦車と大型砲台が配置された難所。ここは念身するか、できなければボムがオススメだ。後半も祈導ゲージが枯渇しやすい。基本は鋼アイテムを集め、祈導ゲージは大型機のレーザーを一瞬くらって賄おう。

下りに入ってからは大型機が3機出現。スクロールの関係上、真下から出現する形になるザコと砲台の攻撃に注意。

カタナ推奨ポイント

中ボス撃破後、山頂付近で中型機と地上敵を巻き込みながら発射しよう。1機目のやぐらが画面に見えた直後に合わせ、画面外無敵を利用。その後、レーザーをアイテム変換しよう。

山頂でスクロール方向が真横になったら念身し、ザコを引き付けてカタナを発射。上の重戦車と下の大型砲台を巻き込む。この後も大型砲台と重戦車が出現するので、たまり次第使おう。

下りに入ったら大型機1機目で念身。ただし、大型機そのものはハガネで弾消ししつつ破壊しよう。カタナが16本になったら、ザコヘリと地上敵をなるべく画面内にため込んでから発射だ。

下り終えた後の終盤、ボス直前にザコヘリの編隊が高速で突進してくるシーンも絶好のカタナポイント。できるだけ引き付けて放とう。ボムアイテムを持ったキャリアーも巻き込む。

SUB BOSS 攻撃ヘリ:犬槐(いぬえんじゅ)

中ボスが出現する前に、ザコヘリの編隊が画面上部から現れる。かなり後方からも出現するため、体当たりされないように注意。中ボスは、開幕から[illegible]

[illegible]ザコラッシュや、撃破直後に上から現れる砲台などでのケアレスミスが怖い。不用意に前に出ないように。

TOPIC 機体別の移動速度

以下の表は機体と形態、モード別の移動速度を数値化したもの。最も速いのは弐号機のディフェンスモード。逆に遅いのは壱号機のアタックモードだ。参号機はディフェンスモードとアタックモードの差が小さい。

機体	ディフェンス	アタック
壱号機・ファイター	52	24
壱号機・幻忍	56	20
弐号機・ファイター	58	28
弐号機・幻忍	66	24
参号機・ファイター	38	32
参号機・幻忍	50	28

BOSS 十干十人衆・薺(なずな)／念送兵器・潜水母艦:落羽松(らくうしょう)

基本的には楽な相手だが長期戦必至！
ケアレスミスに注意して耐え凌げ！

第一形態の本体からの攻撃は、弾数は多いが弾速は遅く弾道も素直。後方に位置してアタックレーザーで撃ち込みながらじっくりかわそう。第二形態で念送される落羽松は、これまでのボスとは比較にならない巨大さで、狭い空間での弾避けを余儀無くされる。放射状8方向に回転レーザーを放つビットを射出してきたら、できるだけ引き付けて念身するのがオススメ。アタックレーザーで撃ち込みつつカタナを装填し、祈導ゲージがギリギリになったらカタナを発射しよう。しっかり撃ち込めば2回目に出現した落羽松の攻撃が激しくなる前に破壊可能だ。

菫と同じ印を持つ女性隊員で、柊を慕っている。彼の死を感じ取り、菫への復讐を誓う。

1 2 第一形態は前に出過ぎないことと、ボスの正面をなるべくキープすることを意識。3 第二形態の前半は、落羽松から水色の丸弾や針弾、本体からは広角のピンク弾が飛来。4 レーザー砲台をこのくらいまで引きつけて念身しよう。途中でボスは上に移動してしまい、攻撃が当たらなくなるがしばらくは我慢。焦って被弾することだけは避けたい。5 ゲージが減ってきたらカタナを刺し、再びアタックレーザーで撃ち込もう。

STAGE 6 地下拠点

血闘、魂の刃

牡丹「もう少し、もう少しなのね兄さん。
私はまだ願ってる、お父さまを止めたい。
そして、石にも刀にも惑わされない世の中に変えるのよ」

地下拠点は道中のあるステージとしては一番最後となるだけに、敵の攻撃もなかなかに苛烈だ。まず、地面にあるハッチやそこから出てくる戦車でハガネをストックしよう。柱状の砲台が競り上がってきたら、ギリギリまで引き付けてカタナを放って追いかけていく。そのまま最後の柱状砲台に重なると安全だ。上から降ってくる戦艦のピンク弾は自機狙い。直進する青い弾の死角になっている最下段で小さな動きで少しずつ左右に動いてかわすといい。中ボスの後は、レーザーを撃つ中型機と戦艦、砲台でリチャージしながら進めば念身の連続して使っていける。

後半は戦艦や空母、大型戦車などの強敵が行く手をふさぐ。リチャージできる敵が多いので、ボスに備えて祈導ゲージとハガネが満タンにしておきたい。

カタナ推奨ポイント

1基目の柱状砲台をギリギリまで引き付けてカタナを放つと、戦艦地帯の直前までの敵を一掃できる。カタナを追って最後の柱状砲台に重なり、柱部分や下の茶色い砲台でコンボ切れを防ごう。

戦艦地帯では1機目、3機目、4機目にザコ戦車が絡むので、いずれかに合わせてカタナを使おう。なお、後方に出現するものは、幻聖魂を後方に配置して破壊しよう。自機が下がるのは危険だ。

中ボス後はボス前まで激しい攻撃が続く。後半一帯では、物量で攻めてくるザコヘリのラッシュが稼げる。同時に、戦艦や空母などの大型敵を巻き込むようにカタナを使っていこう。

終盤に出現する大型戦車の攻撃は避けにくいので、ここは念身を合わせたい。少し待てば地上からレーザー砲台が顔を出すので、しばらく粘ってカタナを発射してリチャージを狙うのだ。

SUB BOSS

重攻撃ヘリ:姫沙羅(ひめしゃら)

最初にピンクの広角弾を上下交互に放ってくる。間は非常に狭いため中に入ることは考えず、同時に飛来する青い針弾に注意して上下にかわそう。その後の全方位回転弾は弾速も速くかわしにくいため、この攻撃で念身するといい。

全方位レーザー、と続く。リチャージを狙えるタイミングは遅く、レ

TOPIC 画面外無敵を活用!

ここまでにも何度か触れているが、敵キャラクターは画面に完全に出現するまでは無敵になっており、どれだけ撃ち込もうと破壊できない。そこで、大型の敵が画面に見えた瞬間に合わせてカタナを刺せば、カタナが飛び去るまでスコアアイテム(特大)を出現させ続けられる。ステージ6では、中ボス前の戦艦地帯でこのテクニックが使える。落下してくる戦艦に早めにカタナを刺そう。

戦艦は停止するまで無敵だ。速攻破壊を防ぐため、多くのケイブ作品に取り入れられているが、コンボのつなぎや稼ぎに利用できる。

BOSS 十干十人衆・菖蒲(あやめ)&蘭(らん)/念送兵器・装甲戦車:羅刹(らせつ)

**第一形態のランダム攻撃がネック
完全対応するなら念身かボムを使おう**

第一形態の1、3番目の攻撃は菖蒲(青)か蘭(赤)のどちらかが出すランダム攻撃。1番目の攻撃は菖蒲の方が弾道が単調で対処しやすいが、蘭は非常にかわしにくい。両対応できるようボムを決め撃ちしてもいい。第二形態の羅刹は、青い弾幕を大きくかわしながらピンク弾のすき間を抜けていこう。第三形態は二人が総攻撃を仕掛けてくる。画面左下が比較的安全だが、撃ち込むチャンスも少ないため、ボムや念身でカタをつけたい。

双子は不吉とされ差別に遭うが芭蕉に拾われる。二人の力を合わせた強力な念斬術を使う。

①最初の攻撃は菖蒲ならボムや念身無しで対処可能。②2番目の攻撃は固定で、戦車を念送させる。この次の攻撃は再びランダムだが、祈導ゲージとハガネが十分にあればこの最中に形態破壊できる。③第二形態の羅刹の攻撃は、しばらく耐えるとピンク弾が円形に放たれてかわしにくくなるが、直後レーザーを放ってくる。念身が切れたら一瞬被弾してゲージを確保しよう。④⑤最終形態はボムか念身で短期決戦を挑むべし。

STAGE 7
要塞深部 血晶の間

それぞれの義とは

桔梗「来たぜ！親父、いまさら恨みを晴らそうなんて思わねぇっ！
これは平和を取り戻す為の最後の血闘だっ！
終わりにするぜっ！」

最終ステージはボス戦のみの構成で、十干を束ねる帝国の長・西園寺芭蕉が相手となる。これまでのどのボスよりも強いことは間違い無いが、少量の祈導ゲージと1～2個のハガネがあれば、念身→ハガネ発射→カタナ装填→カタナ発射という手順で前方にある弾を長時間消し続けられる。攻撃の変わり目や形態破壊の直後など、芭蕉の攻撃が止むタイミングがあるので、そこで最低限の祈導ゲージと鋼アイテムを回収しておこう。さらに、ピンチのときはボムを惜しまず投入するように心掛ければ、残ライフが2もあれば倒すことができるはず。全体的に弾幕のすき間が狭く、レーザーが交じる攻撃が厄介。決めボムはこれに使っていこう。

レーザーが交じる攻撃は第二形態の後半と第三形態。前者はすき間が狭く、弾速も速い弾が飛んでくるので、ボムがあれば使うのがオススメ。ちなみに、クリアボーナスは残ライフ一つにつき4000万点、残ボム一つにつき800万点だ。

BOSS 十干帝王・西園寺芭蕉（さいおんじ ばしょう）／修羅の血晶

ハガネ一つで乗り切れる攻撃が多い
可能な限りパターン化しよう

第一形態は四つの渦を出現させ、そこから自機狙いの広角弾を連射してくる。誘導しながら外周を移動すればかわせる。ボムに余裕があれば使うのもいいが、念身は次の回転針弾＋画面端での反射弾の混合攻撃に温存しておきたい。第二形態は、形態変化直後に少しボスが無防備になるため、ここで少量の祈導ゲージとハガネを1個以上ストックしておく。これを使えば、しばらく弾避けの必要は無い。レーザーが交じったらボムを撃ち、最終形態はボスの正面で小さな動きで回避していこう。

最終形態の攻撃は1種類。基本的には目視で回避するしかないが、処理落ちが掛かるため多少は楽に。ただし、レーザーによる攻撃も交じり、徐々に中央に迫ってくる。ボムがあれば使ってしまおう。

燃えるような赤い髪が特徴の、十干を指揮下に置く帝国の長。桔梗と牡丹を除く、全親族の命を接種し、若返って強大な力を手にした。

[1][2]第一形態の最初の広角弾は、発射口となる渦との距離がある程度近くないとまとめてかわせない。右上（右下）に陣取り、タイミングよく弧を描くように右下（右上）へ移動してかわすといい。これが2セットある。回避し終わると次の攻撃まで少し間があるので、祈導ゲージとハガネを少量貯めておこう。[3][4]次の攻撃の針弾は回転に合わせて動けば回避可能だが、画面端で反射する丸弾が交じるため、かなり危険。ボスの正面で念身し、ハガネ→カタナでやり過ごそう。うまくいけばそのまま形態破壊できる。[5][6]第二形態の最初の攻撃は、血晶石からの針弾乱射。これも弾速があり、正面きっての回避は困難だが、形態破壊→血晶石出現→攻撃開始まで間にスキがある。ここで撃ち込み、祈導アイテムと鋼アイテムを回収できるため、第一形態の回転針弾＋反射弾と同じように念身→ハガネ→カタナでしばらく弾避けせずに済む。[7]次の攻撃は、一列に並んだ青弾＋レーザーの混合攻撃。青弾の弾速が速い上にすき間が狭く、間に入ってもレーザーに押されて被弾しやすい。レーザーをくらって念身しても、ハガネが無いと被弾で解除されやすいため、ボムを推奨。[8]最終形態は目視での回避にチャレンジ。難しければボムを撃て！

ステージ1を例に具体的な「稼ぎ」をレクチャー!

ステージ1でスコアを稼ごう!

最後に壱号機を例に、稼ぎパターンを解説。ちょっとしたことで大幅にスコアが変わるので、安定するまで練習あるのみ。

ここでは「ネシカクロスライ部」第1回の締め括りとして、スコア稼ぎをレクチャー! ステージ1の稼ぎパターンの一例を解説していこう。稼ぐ場合はカタナを細かく使っていくことになるが、単純に回数を増やすだけでは逆効果。重要なのは、カタナはなるべく16本刺すことを前提としてパターンを構築することだ。そのためにも、接射やレーザーリチャージでアイテムの回収効率を高めることを突き詰めよう。

POINT① ハガネ×4で念身+幻忍アタックレーザーでカタナをフル回収して発射!

まずはディフェンスショットの接射で鋼アイテムを回収。ハガネが四つになったのを目安に念身し、カタナを装填。アタックレーザーでザコを倒して刀アイテムを回収。16本装填しておく。その後、中型機がレーザーを放つタイミングを目安に、中央でカタナを発射して追いかける。

1 2 開幕は鋼アイテムの回収に専念。ビルの上に配置された砲台を破壊したら念身。この時点でハガネは4～5つあるはず。これをすぐに撃ち出しカナタを装填しよう。その後、ザコヘリや地上の戦車をアタックレーザーで倒して刀アイテムを回収する。3 4 5 中型機2機を巻き込むようにカタナを発射。そのままレバーを右に入れっぱなしにして追いかけていく。ここで敵弾に当たってしまう場合は、カタナが少ない証拠。ハガネとカタナの回収効率を高めて、1本でも多くのカタナを装填できるようにパターンを調整していこう。ここで3000～4000万程度加算される。

1回目のカタナで3000~4000万点を目標に!

POINT② 接射で効率よく鋼アイテムを回収し、中ボスに突き刺せ!

まずは前に出て戦車に接射し鋼アイテムを回収。その後出現する中型機3機のうち、2機をアタックレーザーで破壊。この2機以外の敵はすべてディフェンスショットでOK。後続の中型機2機のうち、1機を破壊したら念身。もう1機にハガネを当て、前方から来るザコヘリをアタックレーザーで破壊して刀アイテムを回収。後方へ下がり、中ボスにカタナを放とう。うまくいけばここで6000万以上加算される。

6 最前列近くまで前進し、上下に動きつつザコ戦車を一掃。7 幻聖魂を斜め上か前方に固定し、後方に下がりながらアタックレーザーで中型機を2機破壊。祈導アイテムを回収。祈導ゲージはこの2機分だけでOK。後はすべてディフェンスショットで破壊してハガネをストックしよう。8 後続の2機が出現し、一拍置いたら念身。アタックレーザーで刀アイテムを回収していく。9 10 後方に下がり、中ボスの出現に合わせてカタナを発射。前進してスコアアイテム(特大)を回収する。

中ボス撃破で1億点突破!

POINT③ ボス前で最後に一稼ぎ

中ボス撃破後はザコ、中型機、地上敵をくまなく倒して祈導ゲージと鋼アイテムを回収していく。終盤にある大型砲台に合わせて念身し、この砲台にハガネを当ててカタナを装填。その後のザコヘリもアタックレーザーで倒してカタナを増やそう。最後に飛来するザコヘリの編隊をギリギリまで引き付け、中型機2機を巻き込むように発射だ。

11 12 大型砲台でハガネ→カタナ変換、上下の中型機とザコをまとめて巻き込みカタナを放とう。

POINT④ 翌檜のレーザー時にカタナを刺してボーナス+リチャージ

ボス戦はなるべく接近&ボスの正面を維持してアタックレーザーを当てて祈導アイテムを回収。しっかり打ち込めば2回目の翌檜が出現する少し前に満タンになる。その後はディフェンスショットでひたすら鋼アイテムを集めよう。2回目の翌檜(3機目)のレーザー時にカタナを刺して撃破だ。

13 ボス戦は祈導ゲージの回収効率か重要。最初と二番目の攻撃は自機狙い弾か中心なので、ボスに接近して撃ち込める。ハガネの数は多少少なくても構わないが、アイテムブーストが発生するタイミングだけはとにかく早めるように意識を。

アーケードサウンド調査団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP

今月は「GAME SUMMER FESTIVAL 2012」にて開催される「音撃 〜Game Sound Impact〜」の情報をお届けします！

8月4日（土）、5日（日）の二日間にわたって開催される「GAME SUMMER FESTIVAL 2012」のステージのひとつ「音撃 〜 Game Sound Impact 〜」。ゲームサウンド界のバンド＆DJが一挙に集まるかつてない音楽イベント。今回は超豪華な出演アーティストを紹介しよう。（五十音順／敬称略）

今月の「ただいま調査中！」

え？　ゲーム音楽聴き放題の夏フェス!?　これはもう調査なんかしてる場合じゃない！　仕事放棄ですよ、うおおお!!──い、いや、歴史的に振り返っても、それぐらいとんでもないイベントなんですって！

8／4〜8／5 千葉県成田市で開催！
GAME SUMMER FESTIVAL 2012
音撃 〜Game Sound Impact〜
出演アーティストを一挙紹介!!

INFORMATION

「音撃」のほかに、格闘ゲーム全国大会「闘劇決勝」、シューティングイベント「わっしょい！」なども展開される「ゲームサマーフェス2012」。詳細情報は本誌76ページ、またはHPで！　http://www.tougeki.com

Day1　8月4日（土）

中村繪里子・原 由実・浅倉杏美 from THE IDOLM@STER

人気タイトル『THE IDOLM@STER』から飛び出した、天海春香役の中村繪里子、四条貴音役の原由実、萩原雪歩役の浅倉杏美らによるユニットが、「音撃」に電撃参加！　ゲーム本編のみならず、各種楽曲への人気も高いタイトルなので、盛り上がるライブステージになることは間違いなし。プロデューサーさんへ、この夏の熱気よりさらにホットなプレゼント！

伊藤賢治ロックカルテット

代表作に『聖剣伝説』、『ロマンシング サ・ガ』シリーズなど。「音撃」では、末松一人（ギター）、吉池千秋（ベース）、滝山清貴（ドラムス）を迎え、ロックカルテットとして"熱い"音楽を披露予定！

ZUNTATA+古川典裕

タイトーサウンドチームのZUNTATAは、元メンバーの古川氏を加えたスペシャルユニットでの参加。設立25周年を迎え、記念プロジェクトCOZMO（コズモ）でますます勢いに乗る！

TEKARU (noisycroak)

坂本英城を中心に、加藤浩義、いとうけいすけ、浅田靖、川越康弘らノイジークローク所属作曲家によって構成されたバンド。9月には、2ndアルバム『TEKARU MECHANICAL』が発売予定。

並木 学

『怒首領蜂』、『虫姫さま』、『デススマイルズ』各シリーズや、『バトルガレッガ』などの楽曲を手掛けたサウンドクリエイター。最新作はニンテンドー3DS『哭牙　KOKUGA』。

FreQuency (FROM SOFTWARE)

『アーマード・コア』シリーズの楽曲を手がける星野康太、齋藤司を中心に、フロム・ソフトウェアのコンポーザーで編成されたミクスチャーロックバンド。アッパーなステージに注目だ。

佐野電磁

ナムコ（当時）在籍時は『リッジレーサー』、『鉄拳』シリーズなどのサウンドを担当。現在はディレクター・プロデューサーとして多くの音楽制作ソフトも制作。トークを交えたDJで魅了する。

ヨナオケイシ

ゲーム音楽作曲家。代表作に、『Dies irae ～ Amates amentes ～』、『あすか120%』、『星霜鋼機ストラニア』など。2008年ごろより、ニンテンドーDSを使用したDJプレイを積極的に展開。

リブストロー(Basiscape Band)

音楽制作会社ベイシスケイプ所属作家の金田充弘、工藤吉三、千葉梓によって、「音撃」の出演を機に結成されたバンド。『怒首領蜂大復活』や『エスプガルーダII』から、『朧村正』や『グランナイツヒストリー』まで、自身の担当した楽曲を中心に、ライブ×ロック×エレクトロをコンセプトとしたライブを展開。今回はさらに、ヴァイオリニストのテイセナ氏をゲストとして迎える。

渡部恭久

Studio Dual Moon主宰。『ボーダーダウン』や『旋光の輪舞』シリーズを始め、数多くのゲームでジャンルに囚われない独創的なサウンド世界を構築。「音撃」では、ステージ上での活躍も見逃せない。

Day2　8月5日（日）

k.h.d.n.

ko hayashiとnagatadaisukeからなるサウンドユニット。『カオスフィールド』、『ラジルギ』、『カラス』などの楽曲、効果音制作を担当する。現在は、新作アルバムを制作中。

佐藤 豪

『バイパーフェイズ1』を中心に、自ら手掛けた楽曲をバンド編成で演奏。爆音の「HEAVY METAL RAIDEN」に対して、このバンドではフュージョンのアプローチでステージを盛り上げる。

高橋コウタ

SF作曲家、Sound Futurist。1995年よりナムコ（当時）に在籍し、『エースコンバット2』、『風のクロノア』シリーズ、『リッジレーサー』シリーズの作曲、ディレクターを務める。

深澤秀行

『ストリートファイターIV』、『ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3』のほか、アニメ作品やアーティストへの楽曲提供など、幅広く活躍をする作曲家。カプコン格闘ゲームサウンドのプレイで沸かす！

Blind Spot(ほぼS.S.T.Band)

伝説的なセガのGMバンド、S.S.T.Bandの元メンバーを中心に、並木晃一、松前公高、飯島丈治、森藤晶司、斉藤昌人、熊丸久徳によって結成。往年の名曲が、ステージの熱気を加速させる。

HEAVY METAL RAIDEN

『雷電』シリーズの楽曲を鋼鉄爆音アレンジで贈る公式カバーバンド。作曲者の佐藤豪、『サイヴァリア』楽曲担当のWASi303ら豪華メンバーが在籍。秋葉原、福岡など各地でライブ活動中。

三宅優(MIYAKEYUU STUDIO)

サウンドディレクター、音楽プロデューサー。ナムコ（当時）で『鉄拳』や『リッジレーサー』シリーズなどを担当。『塊魂』シリーズでは国内外で複数のアワードを獲得。現在はフリーランス。

……ほかにも多くのゲームサウンドクリエイターが出演予定。ステージの詳細は「GAME SUMMER FESTIVAL 2012」HPをチェック!

全2日間におよぶゲームサウンド史上最大規模のステージ。朝から夜までバンド＆DJプレイがまるっと堪能できる。本コーナーでも当日の模様を取材する予定だ。8月4日～5日はGMファンみんなで盛り上がろう！

ゲームミュージックの夏フェス「音撃」真夏の野外イベントを制覇するには!?

ファン待望、ゲームサウンド夢の祭典がついに開催！　ここでは野外イベントである音撃を、より快適に楽しむポイントを見ていこう　まずはなんといっても、日差しや熱への対策だ。ちょっとしたタオルがあるだけでも、だいぶ違ってくるぞ。常に水分をとれる状態にしておくことも重要だ。イベントは長時間に及ぶので可能な限り軽装でのぞむこと。夕立などの雨対策として雨ガッパの用意も忘れてはいけないポイントだ。さあ準備万端、これで夏フェスを楽しもう！

※出演者は変更がある可能性があります。予めご了承ください。

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2012年6月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。
古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
[illegible]					
トラブルウィッチーズ for NESiCAxLive	ゲロゲロ・シンフィ	116,283,290	おに〜たま〜PMのマイキャラはキャロル	ALL	つるまき（栃木）
	ゲロゲロ・プリル	119,123,610	CLAW-やまもそ	ALL プリル 残1 金50万	個人申請 タイトーステーション豊橋（愛知）
	ゲロゲロ・ユーキ	127,507,750	れっさ〜	ALL 5ミス 残0	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ドキドキ・アクア	104,109,610	れっさ〜	ALL ノーミス 残6	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ドキドキ・シエス	109,702,480	れっさ〜	ALL ノーミス 残6	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ドキドキ・ユーキ	105,686,610	れっさ〜	ALL ノーミス 残6	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ドキドキ・ルイ	107,533,980	れっさ〜	ALL ノーミス 残6	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
真・恋姫無双〜乙女対戦★三国志演義〜 Ver.1.2		4,962,100	龍神TSP	ALL 夏侯淵 荀彧	個人申請 MAXIM HERO（北海道）
鉄拳アンリミテッド		3'35"48	そうかパワー	ALL ソロ リリ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
怒首領蜂最大往生	タイプA・エキスパート	22,170,224,791	宇宙公務員	ALL-陽 残×2 オートボムON	Game in えびせん（東京）
	タイプA・ショット	30,355,911,358	Clover-TAC	ALL-陽 残×1 B×2 オートボムON	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ショット	23,470,788,432	SYL	ALL-陽 残×0 B×0 オートボムON	Game in えびせん（東京）
	タイプB・レーザー	29,215,817,675	イマサラKMB-SANGO㊆	ALL(陽蜂あり) 残3 B0 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	タイプC・エキスパート	17,311,055,543	ユセミ@ポッキリ><	ALL-陽 残0 B0 オートボムON	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプC・レーザー	28,369,298,009	たまねぎマン「うおおおお」KMB㊆	ALL(陽蜂あり) 残1 B2 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ Ver.1.02		2,835,700	持辺高氏	ALL アーケードモード エリザベス	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
新作					
豪血寺一族 先祖供養		1,629,000	マッキ後輩	ALL Nesica 連付 礼児	えの木（高知）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 Unlimited Match		670,600	持辺高氏	ALL ネシカVer 裏社、チョイ、チャン	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
exception		3,454,670	とじ」@お豆腐直撃	ALL 約3000点更新	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
KOF SKY STAGE	クーラ	31,109,120	寸止め勢	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
クイズ＆バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜		453,500	naQsis-小夜さよ@ゲーちゃ部	ALL 正解率94.69% 犬福少女なし	個人申請 岐阜レジャーランド穂積店（岐阜）
シューティングラブ。2007	UNIT-2	35,180,520	TEN	ALL 16-16-12-16-16 3ボス前1161万	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Iゾーン	208,325,100	KENO@繋りました	ALL A-D-I	つるまき（栃木）
	アサルト Lゾーン	256,036,750	桂ヒナギク	ALL C-G-L アームボーナス万歳	個人申請 プレイランドエフワンR（宮城）
	アサルト Vゾーン	223,212,600	七蛛@スオムス	ALL O-R-V	個人申請 ゲームコーナー東部（宮城）
	アサルト Wゾーン	251,058,400	KENO	ALL O-S-W TB40万落ち	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	オリジン Iゾーン	152,397,400	古今無二路Ⓐ	ALL A-D-Iルート ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都）
	ジェネシス Hゾーン	221,165,800	地獄龍H.S	ALL	つるまき（栃木）
	ジェネシス Iゾーン	204,910,650	地獄龍H.S	ALL	つるまき（栃木）
	ジェネシス Kゾーン	270,914,500	ねこび	ALL C-F-K	つるまき（栃木）
	ジェネシス Yゾーン	209,429,510	ヒトカラ特ソン祭だ絶叫!@みっしー	ALL ルートQ-U-Y	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
	セカンド Zゾーン	209,682,550	T^3-CYR-ATS	ALL Q-U-Z	GAME 41（北海道）
	ネクスト Hゾーン	185,398,500	KU@AKIBA	ALL A-D-H ノーミス	個人申請 ラメゾンスタジアム803（東京）
	ネクスト Iゾーン	164,770,400	KU@AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Xゾーン	252,981,400	KU@AKIBA	ALL P-S-X ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Yゾーン	193,666,200	SU@森園立夏大好きマン	ALL Q-U-Y ノーミス	個人申請 PJC那珂店（茨城）
	フォーミュラ Zゾーン	281,022,450	PCS	ALL Q-U-Z ノーミス	個人申請 カプコサーカス新潟東店（新潟）
	レジェンド Kゾーン	215,876,500	TKY@	ALL C-F-K ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
	レジェンド Wゾーン	235,014,000	CAT@OOD(大出ねこ)	ALL ノーミス P-S-W	つるまき（栃木）
	レジェンド Yゾーン	194,270,350	ぴじょん	ALL	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（群馬）
	レジェンド Zゾーン	278,798,100	IMO	ALL Q-U-Z	個人申請 らくトス（東京）
	外伝 Lゾーン	225,753,970	STT㊙	ALL ノーミス C-G-L	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	外伝 Vゾーン	182,637,400	RAYS	ALL O-R-V ノーミス	個人申請 楽市楽座003 楽市街道 箱崎店（福岡）
	外伝 Wゾーン	216,062,600	OAM-Naoki	ALL P-S-W	GAME 41（北海道）
	外伝 Xゾーン	269,203,350	OAM-Naoki	ALL P-S-X	GAME 41（北海道）
デススマイルズ メガブラックレーベル	フォレット	10,514,542,299	SPE	ALL 残ライフ2	個人申請 タイトーステーション新宿南口ゲームワールド（東京）
デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00	ウィンディア	1,316,034,157	ましこ	ALL 連同付 ライフ4 ボム3	スポラ九品寺（熊本）
ブレイブルー コンティニュアムシフトII	アーケードモード	9,053,111,735,600	持辺高氏	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
メタルスラッグ6	クラーク	119,862,760	WSM-NOB	ALL 連同付	アミューズメントパークNASA（長野）
星霜鋼機ストラニア	パウアー・EXPERT	18,714,210	レベル固定の腕輪	ALL 3ミス 2面:B 7面:A	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
レトロ					
1941	1P	15,070,400	CNT !	ALL 1P 連付 オールパ	Game in えびせん（東京）
ストライカーズ1999	X-36	3,554,600	ましこ	ALL ノーミス ボム9 ダブル61周131.1万	スポラ九品寺（熊本）
テトリス KIWAMEMICHI	レベルスター	12,428,607	「テト鬼」コーリャン	Lv.2224 624ライン	Game in えびせん（東京）
バトルガレッガ	ガイン	20,729,030	えびせんに感謝!かむ猫	ALL 連付 鳥373万 予選1393万	Game in えびせん（東京）
バトルサーキット	サイバーブルー	36,022,200	孤軍奮闘。G.M.C.DUO㊫	ALL 連同付 残0 残6174G	個人申請 フリッパーズクラブ（大分）
ブロックアウト	スコア	480,450	SAL	R99 20面スタート F1024	Game in えびせん（東京）
レイフォース	連付	9,454,100	KTZ	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
忍	連付	824,740	SYG-SINO	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
婆裟羅2	武田信勝	23,406,190	BO銀様ISO	2周ALL 連付 1周850万	Game in えびせん（東京）

次回集計

●次回の集計（アルカディア150号）は2012年8月20日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は8月23日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『怒首領蜂大復活最大往生』は、タイプA、タイプCのエキスパート部門で陽蜂が陥落！　今回はクリアを優先したため、スコアはあまり意識できていないようですが、稼ぎは次回以降に期待しましょう。また、各機体のレーザー、ショット両部門とも、現状は基本的にランクを上げ過ぎないよう調整しながらプレイしているようです。4～5面まではハイパーの使用をできるかぎり抑えるプレイが主流の様子。「現状は陽蜂戦の練習だと思ってプレイしている」という人も居るようです。まだ手探りの状況が続く本作ですが、残るタイプB・エキスパートでの陽蜂撃破が成るかを含め、次回への期待が膨らみます。

■『トラブルウィッチーズ for NESiCAxLive』は機体ごとの差があまり出ない結果に。前半面では機体ごとのパターンに大きな違いは出なさそうですが、高難度のゲロゲロモードの後半面はスコア差が出てきそうです。申請者の方によると、ゲロゲロモードはほとんどの機体が1億4000万程度までは伸びそうだとのこと。

■『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ Ver.1.02』は今回アーケードモードの申請がありました。技点の稼ぎやすい、新キャラのエリザベスでの申請です。

■『真・恋姫無双～乙女対戦★三国志演義～Ver.1.2』は新バージョンに移行しましたが、基本的なシステムに変更はありません。方針に大きな変化は無く、負けラウンドでもタイムボーナスが加算されることを利用している点も前バージョンと同じです。ただし、CPUの思考ルーチンが変わって敵のガードが固くなったため、プレイは安定しにくくなったようです。

■『クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～』は前回更新から約10万点を上乗せと大躍進。想定よりも2万点落ちのスコアだそうです。パターン自体に大きな変化は無いようですが、突き詰めていけば（非常に厳しいものの）50万点の大台もありえるそうなので、次の申請に注目しましょう。

■着実にスコアが伸びてきている『レイフォース』ですが、今回の点効率は各面クリア時67万-191万-277万-401万-555万-698万という内容。申請用紙のコメントによると、自己ベストが6面終了時702万らしく、7面開始時に3万ほど積めるため、まだプレイ続行の意志があるとのこと。

■『バトルサーキット』（サイバーブルー）は、技の当て方に工夫しつつ、残機つぶしを導入したことで大きく更新。現状、申請者の当初の予想に反し、5キャラともすべて残機をつぶした方が稼ぎやすいという状況になっています。

ハイスコア通信

●つるまき（栃木）

RAYSさん、KENOさん、特攻野郎Yチームの皆さん、JMBの皆さん、ご来店ありがとうございました。和猫さん、ねこびさん、毎月ご来店ありがとうございます。ひろりん&H.S

●Game in えびせん（東京）

今回のえびせんTVはスペシャルな感じでお届けします!　おたのしみに!

●メディアパークリブロス高槻店（大阪）

お客様還元イベント実施中。毎月16日～月末の所定の時間帯にプレイ中のお客様を対象にサービスチケットを配布しております。詳しくは店頭ポップをご確認ください。

●えの木（高知）

怒首領蜂最大往生の筐体レイアウトがカイジ「沼」のような感じになっててMJが特等席になっているんですが、陽蜂戦を見ているMJプレイヤーの皆さんの顔には完全に感情とかが無いですね。

新たに追加・変更されるルール

赤い刀 真 for NESiCAxLive

【壱号機】、【弐号機】、【参号機】の3部門で集計します。カード使用の有無は問いません。
[工場出荷設定:DIFFICULTY:3、EXTEND SETTING:1st 100,000,000pts.　2nd 300,000,000pts.、LIFE COUNTS:3]

NESiCAxLive収録の過去作タイトルについて

NESiCAxLiveに再収録されるタイトルは、基本的に集計対象とします。原則として、変更点の無いタイトルは合同集計となります。

真・恋姫無双～乙女対戦★三国志演義～ Ver.1.2

タイトルを上記の通り改めます。

NESiCAxLive集計

（2012年7月16日締切分）

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画で、現在試験的に一部のタイトルから掲載を始めています。

スコアの締め切り日ですが、現在は毎月16日24時時点で集計しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります。今後変更する可能性もあり）。

掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。あくまで参考スコアとしてご覧ください。

●マジカルビート

モード	スコアネーム	スコア	店舗
フツウバトル	フィナレス	1,765,655,680	ゲームシティプラス越谷店（埼玉県）
ジゴクバトル	コケシメカ	773,847,040	アドアーズ荻窪西口店（東京都）

●ハズルボブル

スコアネーム	スコア	店舗
275	48,828,360	東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）

●exception

レベル	スコアネーム	スコア	店舗
light	ITO	586,970	WAVE田原店（愛知県）
normal	G_U	1,646,450	タイトーステーション BIGBOX高田馬場店（東京）
heavy	TOZ	3,513,360	タイトーステーション新宿南口ゲームワールド店（東京）
excess	TOZ	6,585,720	タイトーステーション 町田店（東京）

●星霜鋼機ストラニア

サイドと難度	スコアネーム	スコア	
ストラニアNORMAL	所長	15,868,700	コムテックスクウェア（愛知）
ストラニア HARD	うまかっちゃん	16,539,360	ラウンドワン宮崎店（宮崎）
ストラニアEXPART	がんばる　ぎんくん	16,509,530	セガ アリーナ 浜大津（滋賀）
バウアー NORMAL	レベル固定の腕輪	17,133,590	タイトーステーション 大阪日本橋店（大阪）
バウアー HARD	レベル固定の腕輪	18,715,710	タイトーステーション 大阪日本橋店（大阪）
バウアー EXPART	レベル固定の腕輪	18,809,670	タイトーステーション 大阪日本橋店（大阪）

●旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32

キャラクター	スコアネーム	スコア	備考	店舗
レーフ	KEY01	8,312,180	β、P:ディクシー	プレイステーシウィン（茨城）
アンリ	KEY01	9,093,580	α、P:ディクシー	プレイステージウィン（茨城）
ユルシュル	KEY01	8,992,550	α、P:ディクシー	AGスクウェア水戸店（茨城）
チャンポ	KEY01	9,421,020	α、P:ディクシー	アミューズ　ビバ（茨城）
ツィーラン	KEY01	11,981,120	α、P:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
ジャスパー	KEY01	8,016,980	β、P:ディクシー	プレイステージウィン（茨城）
ファビアン	KEY01	8,917,290	β、P:ディクシー	アミューズ　ビバ（茨城）
忍	KEY01	10,202,610	α、P:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
セオ	elixir	12,828,160	α、P:シャイルズ	Hey（東京）
ルカ	KEY01	8,653,500	β、P:ジャイルズ	フェドラ水戸店（茨城県）
ラナタス	KEY01	9,290,570	α、P:ディクシー	フェドラ水戸店（茨城）
ミカ	KEY01	9,193,580	α、P:ディクシー	プラサカプコン土浦店（茨城）
ベルナ	KEY01	9,392,100	α、P:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）
櫻子	KEY01	10,126,340	α、P:ディクシー	プレビジョイカム水戸駅前（茨城）

※稼働開始から6月16日までの通算トップスコアを掲載しているため、達成日は過去にさかのぼる場合があります。スコアネームが「No Name」となっているものは、何らかの事情でスコアネームの集計ができなかったスコアです。

本集計に関する詳細は以下告知ページに記載があります。
●告知ページURL
http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/news_view.cgi?id=360

●スコアデータ雑感

『マジカルビート』はフツウバトル、ジゴクバトルともに大きく伸びています。フツウバトルでは、2位以下の上位スコアが14億前後に競り合っており、1位がそれらを3億点ほど上回って独走中という状況です。ジゴクバトルの方は難度が高いためか、現状では極端な差は生まれていませんが、上位陣の躍進が目立っています。次回以降も大きく伸びる可能性が高いと思われます。

『星霜鋼機ストラニア』はストラニア部門には大きな動きがありませんでした。今回、1位スコアの更新があったのはバウアー EXPERTのみです。バウアーはボスの攻撃パターンを固定化する方法の研究が進んだからか、全体的にスコアを伸ばしてきているプレイヤーが散見されます。NORMAL、HARD部門の更新も見込めるかも知れません。

『旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32』も全体的には落ち着いた状況ですが、ユルシュルに大きめの更新がありました。今回はパートナーキャラをジャイルズ（アタック強化・防御ユニット）からディクシー（アタック強化・爆撃）に変更しているようです。やはり、防御ユニットの細かい稼ぎよりも爆撃の破壊力を採った方がスコアが安定しやすいのでしょうか。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

ANA 2012 ARCADIA NEWS ANALYSE 8

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。

ホビージャパン発、クイーンズゲイトフィギュアシリーズの最新作が登場！

http://hobbyjapan.co.jp/ltd_items/hj20120801/

大好評のソウルキャリバーとのコラボ企画第三弾、「ソウルキャリバーV」のヒロイン「ピュラ」が待望のフィギュア化！対戦型ビジュアルブック「クイーンズゲイト 運命に翻弄される娘 ピュラ」のイラストを担当したrefeia氏のイラストを、造形村の実力派原型師、ミルヒ・シュトラーセが立体化。特別限定版にはrefeia氏による描き下ろしのビッグクロスポスターも付属。ここでしか見られない超セクシー水着イラストは必見だ！

受注方法：月刊ホビージャパン2012年8月号&9月号
誌上通販アイテム、ホビージャパンオンラインショップ
(http://www.hobbyjapan-shop.com/)で予約可能
受注期間：2012年6月25日～2012年8月10日
価格：【通常版】7,980円(税込)＋送手数料別
【グッズ付き限定版】9,980円(税込)+送手数料別
発送／2013年1月～2月発送予定　発売元／ホビージャパン

©NBGI

フィギュア「クイーンズゲイト 運命に翻弄される娘 ピュラ」(通常版)を一名様にプレゼント

東京ゲームショウ 2012開催!!

http://tgs.cesa.or.jp/

今年も東京ゲームショウ2012が幕張メッセにて開催。今年の出展小間数は1592小間(2012年6月26日現在)となっており、昨年の1250小間を大きく上回る規模だ。海外出展社も多く、国内、外の世界中のゲーム関連企業の情報が集まると期待が高まる。TGSフォーラム、アジア・ゲーム・ビジネス・サミット、eスポーツ大会、コスプレ企画など、各種主催者企画も多数実施されるので、ゲーム好きとしてはぜひとも参加したいイベントだ。また、一般の前売り券とは別にある、オリジナルの特典を付加した「TGS2012 サポーターズクラブ チケット」にも注目。TGSサポーターズクラブ特製Tシャツ、オリジナルピンバッジがつくほか、朝の開場から一定時間の優先入場の権利を得られるので、おすすめだ。数に限りがあるのでお早めに！

主催：一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)
会期：2012年9月22日(土)一般公開日　10:00~17:00
9月23日(日)一般公開日　10:00~17:00
※一般公開日は、状況により9:30に開場する場合があります。
会場：幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区)展示ホール1~8/国際会議場
入場料：一般…前売1,000円税込／当日1,200円税込　小学生以下…入場無料
TGSサポーターズクラブ…前売3,000円税込

入場チケットプレゼント(一般)を25組50名様にプレゼント

©2002-2012 CESA / Nikkei Business Publications, Inc. All rights reserved.

5つのジャンルで日本No.1ゲーマーを決める大会、「Red Bull 5G(レッドブル・ファイブジー)」開催！

http://redbull5g.jp/top

エナジードリンク・ブランドのレッドブルが日本のゲーム業界に翼を授けることを目的に「Red Bull 5G(レッドブル・ファイブジー)」を開催。FPS、格闘、ドライビング、スポーツ、フリージャンルの五つのジャンルから日本No.1を決めるトーナメント形式の大会だ。用意された種目は「Battlefield 3 Close Quarters」(FPS)、「STREET FIGHTER X 鉄拳」(格闘)、「Gran Turismo 5 Spec II」(ドライビング)、「FIFA12」(スポーツ)、「ぷよぷよ!!」(フリージャンル)。10月1日から行なわれるオンライン予選、それを勝ち抜いた参加者が集まり、東西の代表を決めるオフライン予選をし、そして、12月9日(日)に渋谷WOMBにて東西代表が集まり、日本No.1を決定する。詳しいレギュレーションなどは上記のURLから公式サイトをチェックしてほしい。

名称：Red Bull 5G(レッドブル・ファイブジー)

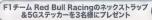
スケジュール		
	8月17日(金)	応募開始
	10月1日(月)～31日(水)	オンライン予選
	11月18日(日)	西日本オフライン予選
	11月25日(日)	東日本オフライン予選
	12月9日(日)	決勝戦

※日程は全て予定です。

賞品：2013年F1日本グランプリ 観戦ツアー
(或いはそれ相当の賞品)とレッドブル1年分
※賞品の詳細は予告なしに変更される場合があります。
主催：レッドブル・ジャパン(株)

F1チーム Red Bull Racingのネックストラップ&5Gステッカーを3名様にプレゼント

迷探偵ねお子&ぢお子

IKa

気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる! 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

●2012年夏稼動予定タイトル

タイトル	メーカー	ジャンル
カオスブレイカー for NESiCAxLive	タイトー/フォックスバット	対戦アクション
ダークアウェイク for NESiCAxLive	タイトー/レコム	対戦アクション
カオスコード	F K Digital	2D対戦格闘
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
マジカルミュージック	タイトー	音楽ゲーム
ソニックブラストヒーローズ(ダッシュ)	タイトー	ビデオゲーム
対戦 タッチザナンバーズ アーケード	エンハート	タッチアクションビデオゲーム

●2012年9月稼働予定タイトル

タイトル	メーカー	ジャンル
UNEDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
ゲーセンラブ。~プラス ペンゴ!~	トライアングル・サービス	アクション&シューティング
GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R	アークシステムワークス	2D対戦格闘

●稼働日未定タイトル

タイトル	メーカー	ジャンル
レベルファイブ ステーション イナズマイレブン ストライカーズ 2012 エクストリーム	レベルファイブ	カードゲーム
DJMAX TECHNIKA2	PENTAVISION	音楽ゲーム
ASTRO RANGER	Good Man	音楽ゲーム
WCCF IC 2011-2012	SEGA	スポーツカードゲーム

ARCADIA DATABASE ~今月の人気ゲームは?~ (2012年6月20~7月19日集計)

ビデオゲーム部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト<バンダイナムコゲームス>	220.7pt
2	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ<アトラス&アークシステムワークス>	210.5pt
3	鉄拳アンリミテッド<バンダイナムコゲームス>	193.2pt
4	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒<バンダイナムコゲームス>	182.5pt
5	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION<カプコン>	154.4pt
6	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	138.5pt
7	怒首領蜂 最大往生<ケイブ>	135.3pt
8	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	123.1pt
9	マジカルビート<アークシステムワークス>	120.1pt
10	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ<アークシステムワークス>	98.9pt

大型筐体部門

順位	タイトル	ポイント
1	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	220.7pt
2	麻雀格闘倶楽部 u.v. ~絆の章~<KONAMI>	212.9pt
3	戦国大戦 -15XX 五畿七道の雄-<セガ>	184.6pt
4	ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7<セガ>	175.7pt
5	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5<セガ>	160.7pt
6	LORD of VERMILION Re:2 ~慟哭~<スクウェア・エニックス>	154.5pt
7	クイズマジックアカデミー 賢者の扉<KONAMI>	142.1pt
8	beatmania II DX 19 Lincle<KONAMI>	139.2pt
9	jubeat copious<KONAMI>	114.8pt
10	シャイニング・フォース クロス エリュシオン<セガ>	110.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

ドラゴンボール ZENKAI バトルロイヤル 超サイヤ人覚醒

大型バージョンアップを果たし、堂々の4位にランクイン。新キャラクターも追加されオンライン対戦がより楽しくなった。また、一人用モードが充実し、新たなやり込み要素も見逃せない。プレイヤーの需要を満たした結果として今回のランクインにつながったといえるだろう。

新たに追加されたストーリーモード。原作好きのプレイヤーにとってはうれしい要素だ。

© バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© 2012 NAMCO BANDAI Games inc.

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

アルカディアが贈る、ムック、コミック絶賛発売中

月刊アルカディア 電子配信中!

「BOOK☆WALKER」にてアルカディア電子版を絶賛配信中! アルカディア電子版No.148は、2012年8月5日より配信開始予定!!

なお、月刊アルカディア電子版の価格は500円と通常の約半額となっているので、スマートフォンやタブレット端末を持っている人はぜひ読んでみてほしい!!

※電子版は雑誌をそのまま電子化したものなので、内容に差異はありません。

※仕様は予告無く変更される場合があります。
※電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。一部非対応機種があります。詳しくはBOOK☆WALKER公式サイト[http://bookwalker.jp/]でご確認ください。
※アルカディア電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となります。
※次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なる場合があります。
※電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。

※画面ははめ込み合成です。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.93

ガンスリンガー ストラトス バトルステップアップガイドブック

スクウェア・エニックスが放つ、完全新作アーケードゲーム『ガンスリンガー ストラトス』。今までにない新たな試みがギュっと詰まった今作。だれでも初めてのゲームなだけに、基本をイチから学べる入門書をアルカディア編集部が総力を挙げて制作! 封入特典としてゲーム内ポイント「10,000GP」獲得キャンペーンコード付き!

絶賛発売中!

定価 本体1,505円+税

© 2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.92

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ 攻略ガイド

キャラクター設定やストーリーから対戦攻略情報まで徹底追求したすべての『ペルソナ』ファンに贈る完全保存版ガイド。格闘ゲーム初心者へのアドバイスから、上級者のワンステップアップまで、幅広く参考にしてほしい。もちろんバージョンアップに完全対応、全キャラ徹底攻略。『ペルソナ』を楽しむために読んでみてほしい一冊だ!

絶賛発売中!

定価 本体1,600円+税

© Index Corporation 1996,2011 Produced by ATLUS

アーケードゲームの最新情報&攻略本はやっぱりアルカディア!

発行:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555(土日祝祭日を除く12:00~17:00)
E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp
通販サイト ebten(エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第37回

なかなかそのヴェールを脱がなかったゲームサマーフェスティバル2012。詳細発表と共にチケットの販売を開始。したと思ったらもう開催ですよ。キミは、このスピード感に付いていけるか!?

ゲームサマーフェスティバル2012（いよいよ開催!）

10年目の節目となる闘劇2012を含む、ゲームサマーフェスティバル2012がいよいよ開催されます。

今回の闘劇は、シューティング業界を盛り立ててきた「わっしょい」、ゲームミュージックのライブステージである「音撃」、そして開けてびっくりの玉手箱、「ゲームエクストラステージ」という、闘劇を含む四つで構成されるゲームサマーフェスティバル2012の一イベントという位置付けです。

会場は初の開催地となる千葉県は成田市の下総運動公園。キャンプ場を持つレジャースポットです。これまで長きにわたり闘劇をフォローしてくださった諸兄であればあるほど、びっくりの趣向といえましょう。

8月4日、5日の週末を使った、夏休みのイベントとして、闘劇が生まれ変わりました。

開催地的に、近隣にお住まいの方でなければやや開始時刻に間に合わせるのが辛いという側面もありましょう。

ついては、8月3日から宿を取って緑（田んぼとも言う）に囲まれた現地の自然を楽しむつもりで参加されてはいかがでしょうか。

FUJI ROCK FESTIVALのような野外フェスをイメージした、本ゲームサマーフェスティバル2012をより楽しむことができるでしょう。野外フェスということで、気になるのは天候ですが、これぱかりは晴れるよう祈るほかありません。

今回の闘劇は、ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3、SOULCALIBUR Vといったコンシューマタイトルが種目に含まれるのも特異点です。アーケードゲームにこだわった闘劇ではありますが、対戦格闘ゲームの通信対戦対応がなかば常識と化している昨今。そこでゲームセンター同様、覇が競われている以上、闘劇の俎上に上がるのも当然といえましょう。

シューティングゲーム至高のイベント、「わっしょい」では、闘劇での競い合いとは趣を異にする、個人競技だけが持つ緊張感が、見る人の心を奪うことでしょう。

トッププレイヤーの妙技で、一人でも多くの人がシューティングゲームの魅力を再認識していただけることを願います。

アーケードゲーマーであれば名を知るであろう佐野電磁氏、ZUNTATA、並木学氏、渡部恭久をはじめとしたゲームミュージックのアーチストが続々登場する「音撃」。

ゲームミュージックの野外フェスというのはワクワクしますね。これが他のイベントと併催だというのが惜しいぐらいです。

楽しみ方いろいろ、8月4日、5日開催のゲームサマーフェスティバル2012、ぜひ読者諸兄も足をお運びください。

ゲームサマーフェスティバル2012
公式サイト
http://www.tougeki.com/

杉田 哲朗
本誌編集長。野外フェスといえば、毎年タイフードフェスティバルの時代からフェスに参加。タイ料理好きだが、近所に4件ぐらいタイ料理屋が出来てしまったので最近はテンションが低い。

Amusement Journal

レバーをペンに持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、どしどしお問い合せ下さい!!

提供内容

【新作稼動情報の提供】
期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりにレポートして下さい。

【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこんなことをしているョ! 今度イベントあるんだけど? などお店の情報をお待ちしています!

【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合せは
株式会社アミューズメント・ジャーナル
本　社 〒170-0005 東京都豊島区南大塚2-32-2 INSビル5F
大阪支社 〒530-0041 大阪市北区天神橋2-2-10 ワイズビル3F

本　社 03-5319-2060 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:村上

Amusement Journal 好評発売中!! 8月号

アーケードゲーム業界のコアでレアな情報が満載!! http://www.am-j.co.jp/

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON ―奥付―

EDITOR's NOTE

●ゲームサマーフェスティバル2012がいよいよ開催。ゲームミュージック関連のアーチストが続々登場する「音撃～ Game Sound Impact」は、素で見たいですねぇ。どうにか観客として見る方法は無いものか。幸いにも観客として参加できるアナタはラッキー！　ぜひご参加を。（杉田）

●今年の闘劇はスゴイらしいですね？　と聞かれることが、例年よりも多い。8月4～5日、来場できる人は、ぜひ足を運んでみて！　初めてのことばかりで、自分たちもどうなるか分かってませんが、楽しめることは間違いなし！　あと、『ガンスト』入門書発売中！　ちゃんと読めば生存率UPです！（霜田）

●今年もやってまいりました、闘劇の季節。準備もさることながら、今年は会場が大きく変わった……つか屋外!?　なので、本番でどうなるのか予測不能。とはいえ、選手の皆さんには今年も素晴らしい闘いを見せてほしいね。俺も無意識にビールに手が伸びるのをガマンじゃ!（itakyo）

●最近休日は息子のサッカー練習を観覧する日々。とはいえ見てるだけなのもヒマなので、戯れに蜃気楼シュートの練習してたら、クラブの子供たちにメッチャ羨望の眼差しで見られたりしておりました。ちなみにお家では『悪魔城ドラキュラ Harmony of Despair』にいそしんでおります。（松浦D）

●編集部員として闘劇に参加するのは、もう三回目。"テッペン"目指した闘いはもちろんだけど、地方プレイヤーさんとの再会もすっかり楽しみに。いまや対戦はオンラインでできちゃう時代だけど、だからこそリアルに交流できる「場」の存在が大切なものに感じます。そして今年は「音撃」も！　超楽しみ。（ヤエ）

●「戦国大戦界 生祭!!」のムックを制作することになりました！　DVD特別版は、最高の内容になっているのでお楽しみに!!　さらに、次号からの『三国志大戦3』EXカードに、『三国志大戦TCG』と、プライベートも仕事も『大戦』ずくしの予感！（好きなものにならいくらでも囲まれたい！　シンドウ）

●ゲームサマーフェスティバル2012が迫ってきました！　皆さん熱さ対策などして存分に楽しんでください。自分も闘劇はもちろんのこと、アイマスライブ、ドルアーガ早解き対決、ガレッガなど、ほかのステージも気になりまくり。なんとか要所で取材を抜け出せないものか……。今から脳内スケジュール組むのもフェスのだいご味ですね。（ムラズミ）

●全国大会という言葉をよく耳にします。『戦国大戦』、『ガンスリンガー ストラトス』、先日ラスベガスで開催されたEVO。そして、闘劇。ハイレベルな闘いというのは見ていて一種の芸術のよう。そんな闘いが数えきれない程繰り広げられると思うと、今からドキが胸胸しちゃいますね。（なかむら）

●祝！『ガンスリンガー ストラトス』稼動！　ってなわけで、稼働日からゲーセンでガッツリプレイ。名前もそのままで出動しております。マッチした人も居るかもしれませんね。色んな人とプレイして、これを書いてるころには200戦超え……。やりすぎた(笑)。（age）

●いよいよ来ましたね！　闘劇の夏が。それも今回は格闘ゲームだけでなく、ゲームミュージック、シューティングなどなどあるゲームフェスティバル形式に！格闘ゲームだけでなくミュージック大好きの自分にとっては夢のような空間になりそうです。（黒崎真音大好き@ケンちゃん）

●今後はシューティングもHDがスタンダードになるんだとしたら、それはそれでウッハリ。そういえば後記をライターが書くようになったのはいつからでしたっけ？　とりあえず初めてここに書く悦び！　猛者通信以外の記事を担当したのは下手すると数年ぶりだったり(;´∀`)　(C·LAN)

●ついに、ついに「ガンスリンガー ストラトス」稼働!!　FPS好き&ガンシューターな私が、プレイしない理由はナッシン!!　しかし実際はFPSやガンシューの腕が無くても、むしろガンシュー苦手でも簡単に遊べますぞ。まずは個人ミッション戦で本作を体感&じっくり練習するが吉！（ちくわ）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／伊勢猫／ウメハラ／おおさか／OYZ／黒鉄タカスエ／げっつ☆先生／ケンちゃん／虎斗／C・LAN／cw／JOKER／スズキド／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／とき／とも／はと／原常樹／Pincho／福士／ふり～だ／藤野俊昭／凡／マンモス丸谷／モリカワ／矢永／ゆー／よるよる
■ハイスコア協力　京城／藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／木末春人／ぴらそん／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　樽本 義之／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE ―次号予告―

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

稼働直前！　総力攻略スタート！

UNDER NIGHT IN-BIRTH

熱いフェスの模様を最速リポート！

闘劇2012 結果速報

特別付録

三国志大戦3 WAR BEGINS EXカード
EX曹操（illustration by 獅子猿）

©SEGA

NEXT NUMBER 2012年10月号は

2012年8月30日（木）発売予定　予価1,180円（税込）

WebSite（arcadiamagazine.com）
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア9月号［No.148］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.148
第13巻 第9号 通巻第148号 平成24年7月30日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-09
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

CONTRIBUTE ―投稿―

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

11月号/8月16日（木）必着
12月号/9月18日（火）必着
1月号/10月16日（火）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は001ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.148

アンケートはがき
1ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満
その理由〔　〕

Q5. ガンスリンガー ストラトスが稼動しましたが、プレイはされましたか?

A5. □はい　□いいえ
その理由〔　〕

Q6. ガンスリンガー ストラトスでやってほしい企画があればお書きください。

A6. 〔　〕

Q7. ギルティギアシリーズをプレイしたことはありますか?

A7. □はい　□いいえ
タイトル名〔　〕

Q8. 150号記念の後夜祭として、何かやってほしい企画があればお書きください。

A8. 〔　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章・イラスト問わず、一番気に入った作品を教えてください。

A9. 〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都 道 府 県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

アルカディ堂

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 938762

有効期限：2012年8月30日10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

待望のRe:2対応グッズ登場！

オフィシャルカードアルバムが、装い新たに『Re:2』VERとなって復活！！　カードアルバムには「PRキュベレー」が、ぴったりローダーには「PRマールト」が付いてくる！　別売りで、追加リフィルもあるぞ！

©2007-2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

■ロード オブ ヴァーミリオンRe：2 NEWオフィシャル カードアルバム

商品コード：120701

販売価格：**3,675円**［税込］

発売日：2012年8月下旬発売予定

内容：アルバム［サイズ：(約)高さ310×横幅260×厚み48mm］／インデックス1枚［サイズ：(約)高さ270×横幅230mm］／9ポケットリフィル10枚（4穴／3穴対応）／PRキュベレー1枚

■ロード オブ ヴァーミリオン オフィシャルカードアルバムリフィル12R

商品コード：120703

販売価格：**840円**［税込］

発売日：2012年8月下旬予定

内容：9ポケットリフィル10枚（4穴／3穴対応）

バインダーはPRキュベレー付き！

ローダーはPRマールト付き！

■ロード オブ ヴァーミリオンRe：2 オフィシャルぴったりローダー Re：2

商品コード：120702

販売価格：**1,869円**［税込］

発売日：2012年8月下旬発売予定

内容：ローダー8枚／スリーブ8枚／PRマールト1枚

飛鳥さん出来ました！

以前から何度か紹介している山下しゅんや氏とのコラボフィギュア「風間飛鳥」が、ついに完成！　まだ注文していなかった人も、これが最後のチャンス!?　ebten購入特典は、山下しゅんや氏の原画を使用したA3クリアポスターだ！

エビテン購入特典はA3クリアポスター！

©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

■コトブキヤ 鉄拳タッグトーナメント2 TEKKEN美少女 風間飛鳥（エビテン限定特典付）

商品コード：120705

販売価格：**6,510円**［税込］

発売日：2012年8月発売予定

ebten購入特典：A3クリアポスター

シューティングファン注目のグレフ最新作、ニンテンドー3DS対応ソフト『哭牙（コクガ）』のサウンドトラックCDが発売決定！　『哭牙』の楽曲を担当するのは、本誌でもお馴染みの「並木学」氏で、CDには、ゲーム内で使用されている内蔵音源バージョンを完全収録するマニアックな仕様。さらにアレンジトラックも追加される!!　迷うことはない。即買いだ！

"井内ひろし×グレフ×並木学" シューティング界、夢のクロスオーバーが、ついに実現！

■哭牙 KOKUGA オリジナル・サウンドトラック

商品コード：120704

販売価格：**2,625円**［税込］

発売日：2012年9月27日

©2012 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.
Music and Sound FX ©2012 M2 Co.,Ltd. Composed By Manabu Namiki (M2)

ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。

PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法

1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。